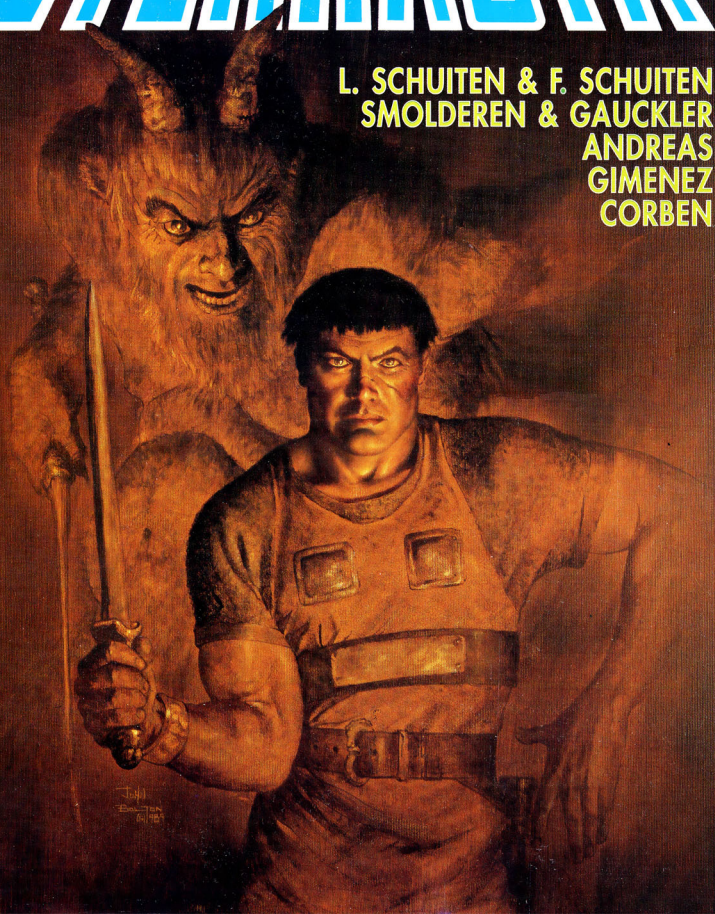
I FUMETTI PIÙ BELLI DEL MONDO! N° 109 Lire 7000

L'ETERNAUTA

L. SCHUITEN & F. SCHUITEN
SMOLDEREN & GAUCKLER
ANDREAS
GIMENEZ
CORBEN

MAGGIO 1992 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE GR. III/70%

NEL MESE DI MAGGIO USCIRÀ IN EDICOLA
"HOOKY"LA GRAPHIC NOVEL DEL
FAMOSO TESSIRAGNATELE AMERICANO
REALIZZATA DA
SUSAN PUTNEY & BERNI WRIGHTSON
L'UOMO RAGNO
64 pagine
a colori
brossurato
Lire 5.000

Sommario del n. 109

L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XI – N. 109 Maggio 1992 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale Gr. III/ 70% – **Direttore resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

ANDATE, VOI. IO RESTO AL CONTROLLO DELL'ANTI-T. HORATIO NON TARDERA'.

... SI IGNORANO I DANNI CHE PUO' CAUSARE QUESTO VASCELLO. E' GRANDE ABBASTANZA DA SPAZZARE VIA L'EDIFICIO.
... NON SERVE A NIENTE RISCHIARE ANCORA DELLE VITE ...
E' LUI!
QUI H.H., MI SENTITE?

... ASCOLTA, H.H., PREPARATI SUBITO. SIAMO IN STATO D'EMERGENZA.

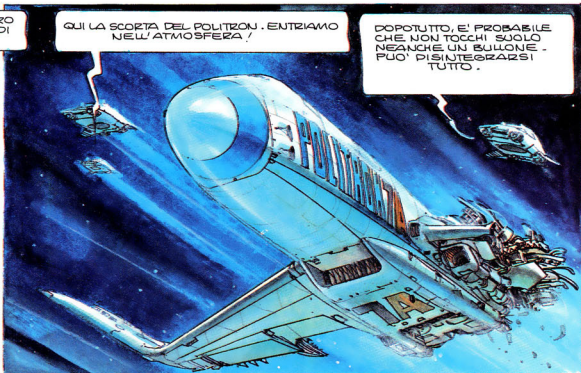
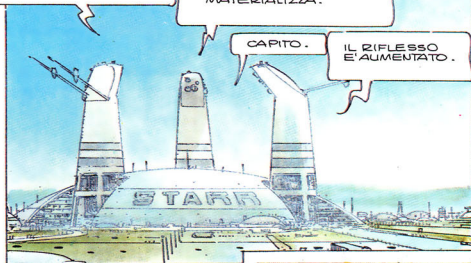
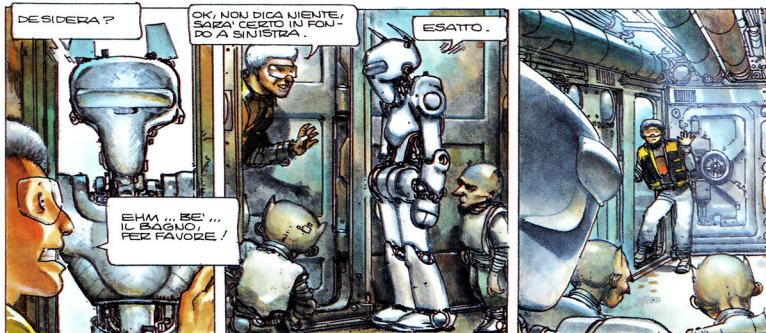
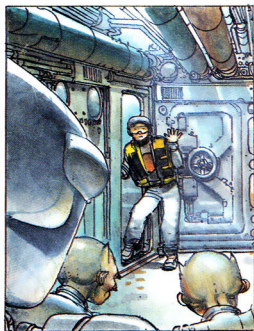
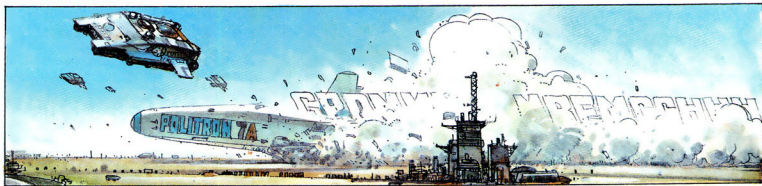
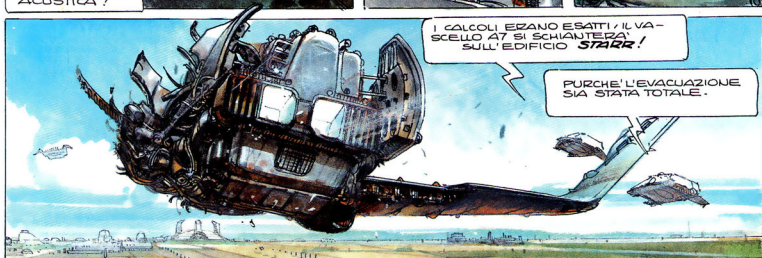
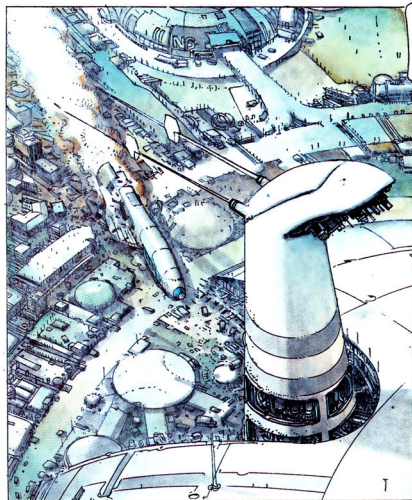
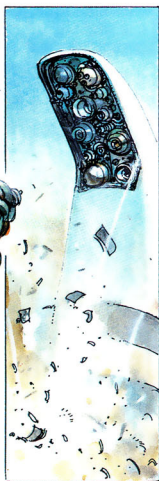
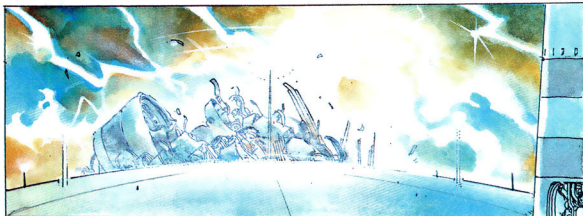
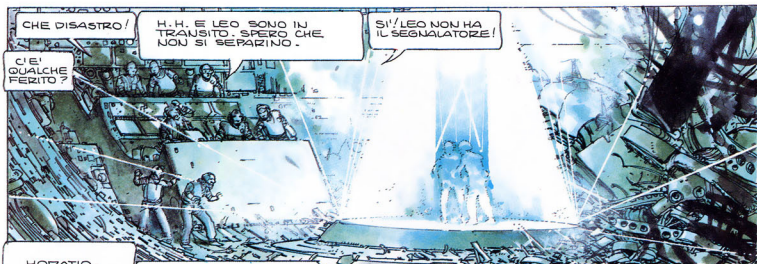
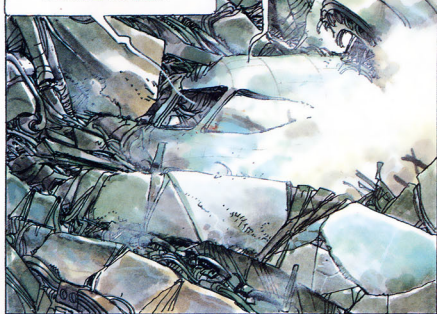
COME? MA CHE E' SUCCESSO?
NON C'E' TEMPO PER SPIEGARTI, ORA. TRA QUATTORDICI MINUTI, IL TRASFERIMENTO DEV'ESSERE AVVENUTO.
PRONTI!

E COME POTETE ESSERE CERTI CHE IO POSSA ESSERVI UTILE?

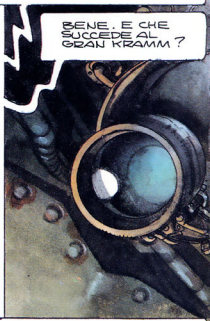
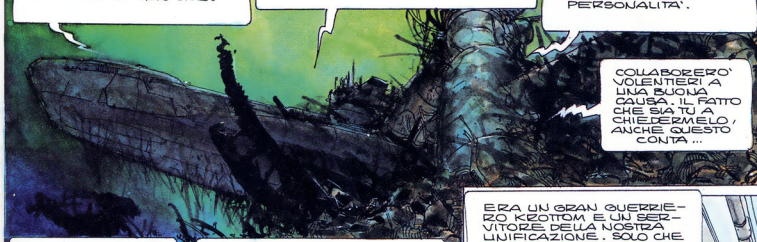
GUARDI QUESTO TRIDEO.

E ALLORA, CHI E'?
54

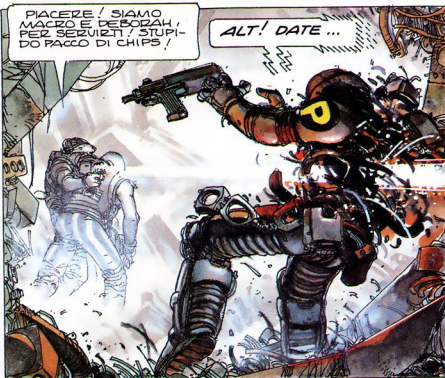
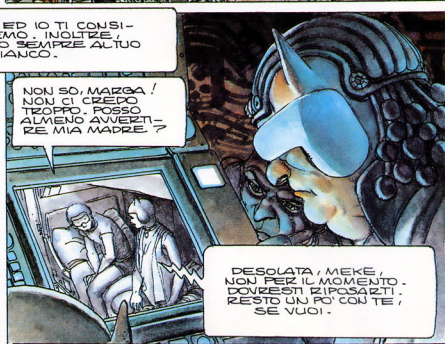
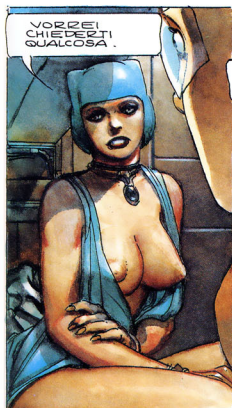
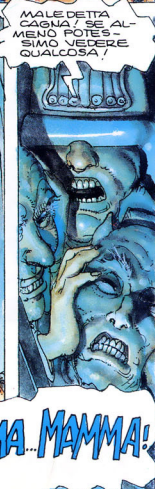
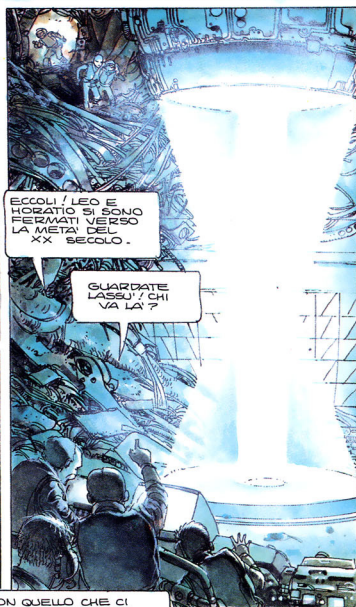
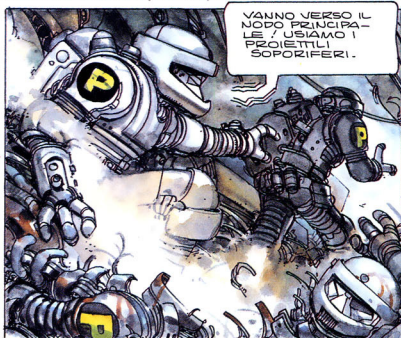
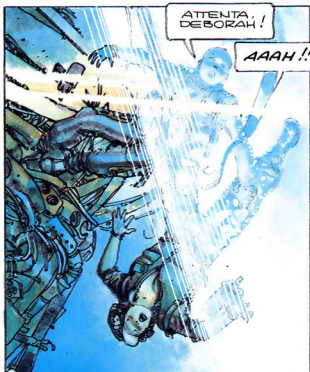
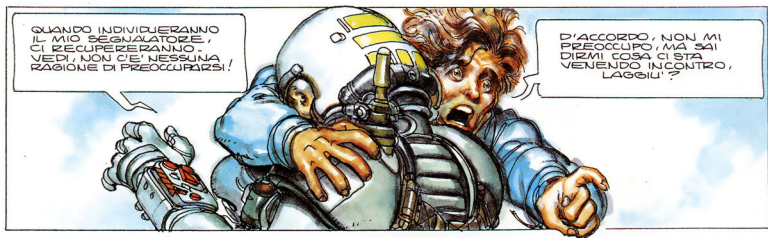
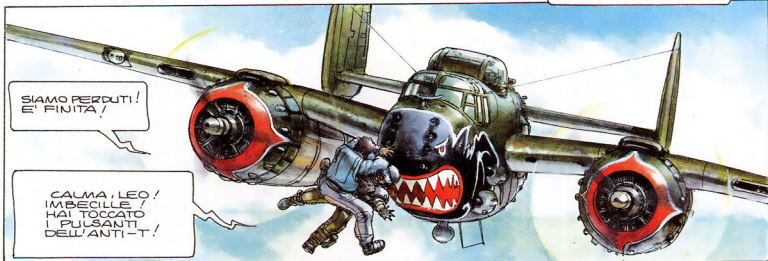
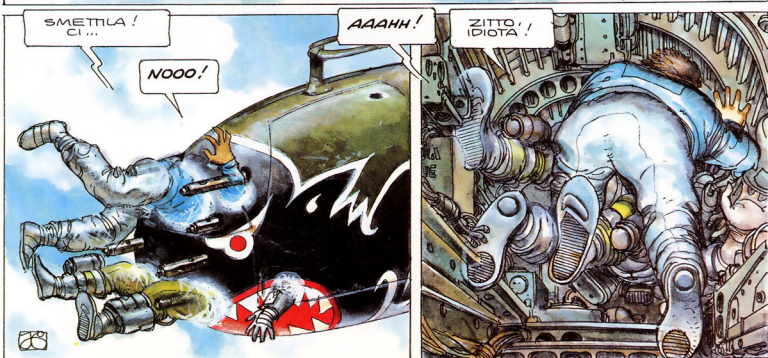
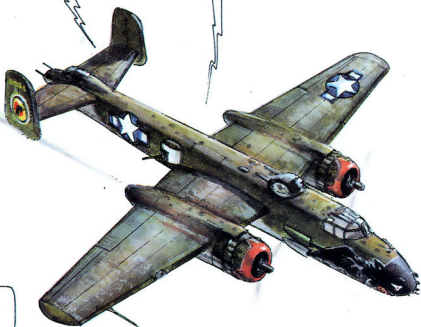
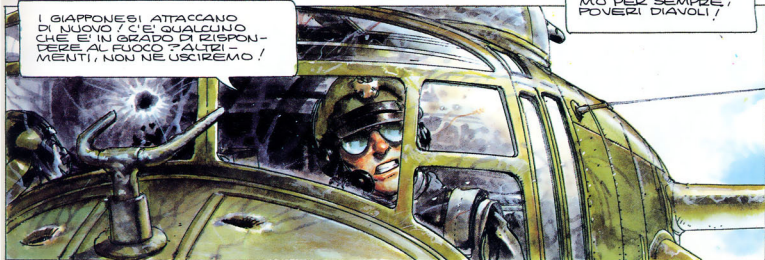
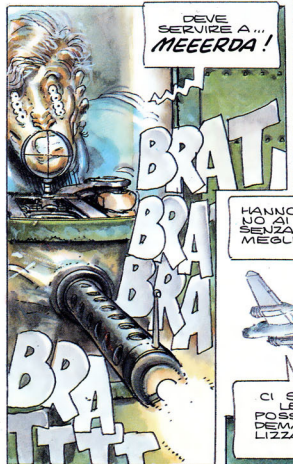
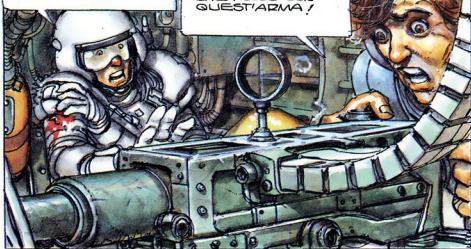
UN MOMENTO! SOMIGLIA A... MA E' IMPOSSIBILE!
A LEI, MEKE. E' IL GRANDE KRAMM, MIO FRATELLO MINORE.
BE', GUARDANDO BENE, C'E' APPENA UNA VAGA SOMIGLIANZA... IO, AD ESEMPIO, NON HO LE CORNA.
NO, MEKE, SIETE IDENTICI. GUARDI QUESTA SCHEDA. E' COME LEI PERSINO NELLE SUE FUNZIONI BIOLOGICHE.
NON SOLO FISICAMENTE. IL GRUPPO SANGUIGNO... TUTTO E' UGUALE.
MA...
DOVE HAI TROVATO QUESTI DATI?
LI HO PRESI DAGLI ARCHIVI DEL CENTRO SIMULAZIONE DELLO STATO, DOVE LAVORAVI PRIMA.
LOGICO! PER FORTUNA, SOLO I PARAMETRI FISICI E CULTURALI VARIANO... E QUESTO NON CAMBIA NIENTE PER I NOSTRI PIANI.
VEDO DOVE VOLETE ARRIVARE! VOLETE CHE SOSTITUISCA QUESTO GRAN KRAMM, NO?
ESATTAMENTE.
ECCELLENTE DEDUZIONE, SIGNOR MEKE.
MA SAREBBE MEGLIO CHE TU RIPOSASSI ORA, MEKE. TI SPIEGHERO' I DETTAGLI PIU' TARDI.

VIENI. TI MOSTRO LA TUA AREA DI RIPOSO.
QUI LA SCORTA DEL POLITRON. ENTRIAMO NELL'ATMOSFERA!
DOPOTUTTO, E' PROBABILE CHE NON TOCCHI SUOLO NEANCHE UN BULLONE. PUO' DISINTEGRARSI TUTTO.
BRUCEREMO VIVI! USCIAMO DI QUI.
E' TROPPO TARDI.
...POSSIAMO CERCARE DI GUIDARLO. AUMENTA IL RIFLESSO.
TENETEVI PRONTI. TU, LEO, ASSISTI HORATIO QUANDO SI MATERIALIZZA.
CAPITO.
IL RIFLESSO E' AUMENTATO.
STARR
PORCA PUTTANA, CHE OCCHI CHE HA MARGA! UAUU! E LE GAMBE!... MA...
...MI FACCIO PRENDERE STUPIDAMENTE! FAREI MEGLIO A CERCARE DI USCIRE DI QUI AL PIU' PRESTO!
TENTIAMO LA VIA PIU' SEMPLICE: LA PORTA.

DESIDERA?
EHM ... BE' ... IL BAGNO, PER FAVORE!
OK, NON DICA NIENTE, SARA' CERTO IN FONDO A SINISTRA.
ESATTO.
ATTENZIONE! VASCELLO A7, MI SENTITE? SE POTETE SALTARE, FATELO ORA! DOPO, SARA' TROPPO TARDI!
NESSUNA RISPOSTA. E' TARDI PER ABBORDARLI!
L'ANGOLO D'ENTRATA NELL'ATMOSFERA E' STATO UNA CATASTROFE!
L'IMPATTO AVRA' LUOGO TRA CINQUE MINUTI.
POTREMMO FARLO ESPLODERE ADESSO. A QUESTA ALTEZZA NON DANNEGGEREBBE NESSUNO.
NO. E' IMPOSSIBILE SAPERE SE CI SONO DEI SOPRAVVISSUTI ALL'INTERNO.
IL RICAMBIO DELL'ARIA AVVIENE ATTRAVERSO QUELLA GRIGLIA.
SE FOSSI IN UN FILM, POTREI SICURAMENTE EVADERE DA LA'...
... MA SICCOME NON E' COSI', NON CI PASSA NEPPURE LA TESTA ... A MENO CHE ...
NO, OWERT! NON ERA PREVISTO!

VA SOTTOPOSTO AL TRASFERIMENTO. E' LA NOSTRA UNICA SICUREZZA, MARGA.
SAREBBE UN CRIMINE! SE GLI DICO TUTTA LA VERITA', COLLABORERA'. LASCIAMI PROVARE!
PERDIAMO DEL TEMPO PREZIOSO. IL GRAN KRAMM PUO' MORIRE IN QUALSIASI MOMENTO!
DAMMI VENTIQUATTRO ORE, OWERT!
NO, DODICI, NON UNA DI PIU'...
ALMENO, IL CONDOTTO HA UNA BUONA ACUSTICA!
BENE. TOCCA A MARGA CONVINCERMI!
E' SEMPRE UN BENE ANDARE AL BAGNO... SOLO CHE QUESTO PUZZA!
SHPFF
I CALCOLI ERANO ESATTI, IL VASCELLO A7 SI SCHIANTERA' SULL'EDIFICIO STARR!
PURCHE' L'EVACUAZIONE SIA STATA TOTALE.
POLITRON 7A
ATTENZIONE! AL PERSONALE DI GUARDIA: L'IMPATTO AVRA' LUOGO TRA SEI SECONDI!
ECCOLO!
AIUTALO, LEO! AIUTALO AD USCIRE DI LI'!

VIENI, PRESTO! BISOGNA SQUAGLIARSELA DA QUI!
LEO!
MERDA! IL VASCELLO SI SCHIANTA!
MA CHE SUCCEDE? IL CONO DELL'ANTI-T S'E' RIAPERTO.
MIO DIO! NON HANNO AVUTO IL TEMPO D'USCIRE. SI DISINTEGRANO!
ALLONTANATEVI DAL CONO! L'ANTI-T E' RIMASTO APERTO!

CHE DISASTRO!
H.H. E LEO SONO IN TRANSITO. SPERO CHE NON SI SEPARINO.
SI'! LEO NON HA IL SEGNALATORE!
C'E' QUALCHE FERITO?
HORATIO, CHE SUCCEDE? VIAGGIAMO NEL TEMPO, NON E' VERO?
PIUTTOSTO, DOVREI ESSERE IO A CHIEDERTELO!... MA NON LASCIARMI!
VIENI, MACRO! SIAMO A CASA, MACRO! PORCA PUTTANA, MUOVITI! BISOGNA USCIRE DA QUI!
CHE BOTTA!
LA GAMBA! NON NE POSSO PIU'...
BISOGNA USCIRE DI QUI... APPROFITTIAMO DELLA CONFUSIONE!
MEKE? SEI SVEGLIO? SONO MARGA!
COSA?
CREDI SI POSSA DORMIRE IN UNA SITUAZIONE SIMILE?
SHHH! PARLA PIU' PIANO!
CHE VUOI?

TI SPIEGHERO' TUTTO, TE LO DEVO! MA NON PERDIAMO TEMPO!
DAI, PARLA!

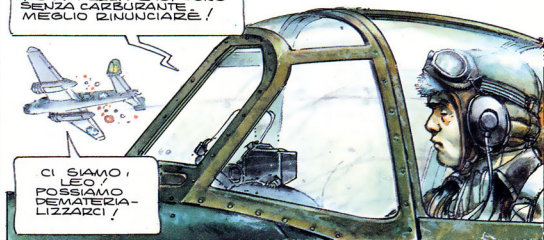
ABBIAMO BISOGNO DEL GRAN KRAMM, IL NOSTRO CAPO, PER RIUNIFICARE I KROTTOMS E FAR CESSARE QUESTA GUERRA CIVILE CHE CI DISTRUGGE DA MOLTI ANNI.

... INOLTRE, E' IL SOLO INTERLOCUTORE VALIDO DI FRONTE ALLA FEDERAZIONE PLANETARIA UNIVERSALE (F.P.U.), NELLA QUALE ASPIRIAMO AD ENTRARE DOPO SECOLI DI EMARGINAZIONE.
BENE. E CHE SUCCEDE AL GRAN KRAMM?

HA AVUTO UNO STRANO INCIDENTE CHE LO HA RESO MOMENTANEAMENTE, SPERO, IMPOSSIBILITATO E' PER QUESTO CHE CI NASCONDIAMO QUI FINO ALLA SUA GUARIGIONE.
L' INCIDENTE E' AVVENUTO NEL MOMENTO IN CUI STAVA PER CONVINCERE LE BANDE AD UNIRSI SOTTO UNA STESSA COSTITUZIONE. E LE TRATTATIVE ERANO MOLTO AVANZATE...
... PERCHE L' F.P.U. CI ACCETTASSE IN PIENO DIRITTO COME MEMBRI. TUTTO QUESTO, GRAZIE AL SUO PRESTIGIO, AL SUO CHARME E ALLA SUA PERSONALITA'.
COLLABORERO' VOLENTIERI A UNA BUONA CAUSA. IL FATTO CHE SIA TU A CHIEDERMELO, ANCHE QUESTO CONTA...

SONO, IN QUALCHE MODO, IL PRIMO MINISTRO DEI KROTTOMS.
E IN TUTTO QUESTO, A PARTE ESSERE IL FRATELLO DEL GRAN KRAMM, CHE RUOLO HA OWERT, QUEL GROSSO ANTIPATICO?

ERA UN GRAN GUERRIERO KROTTOM E UN SERVITORE DELLA NOSTRA UNIFICAZIONE. SOLO CHE IN QUESTO CASO SPECIFICO, NON APPROVA I MIEI METODI.

E, OWERT E TE, NON POTRESTE RIPRENDE-RE LE TRATTATIVE, PROVVISORIAMENTE ?
IL GRAN KRAMM HA POTUTO CALMARE TUTTI I CONFLITTI, MA LA SITUAZIONE RESTA CRITICA. UN CAMBIAMENTO DI GOVERNO POTREBBE PRO-VOCARE UNA NUOVA CRISI... FORSE IRREPARABILE.
E' CON UN BIO-ROBOT NON SAREBBE UGUALE ?.. NO, IM-MAGINO CHE VER-REBBE SCOPERTO IMMEDIATAMENTE.
L'HAI DETTO !
NON TI DICHIARI MAI VINTA ? LA-SCIAMI, DEBORAH !!
STA' ZITTO, IDIOTA !
ALT! FATEVI RICONOSCERE!
PIACERE! SIAMO MACRO E DEBORAH, PER SERVIRTI! STUPI-DO PACCO DI CHIPS!
ALT! DATE ...
OWERT ED IO TI CONSI-GLIEREMO. INOLTRE, SAREMO SEMPRE AL TUO FIANCO.
IO... IO... NON SAPRO' FARLO: RECITARE UNA PARTE, ANCHE PARLARE A PERSONE CHE NON CONOSCO..
NON SO, MARGA! NON CI CREDO TROPPO. POSSO ALMENO AVVERTI-RE MIA MADRE ?
DESOLATA, MEKE, NON PER IL MOMENTO. DOVRESTI RIPOSARTI. RESTO UN PO' CON TE, SE VUOI.

VORREI CHIEDERTI QUALCOSA.
E' ANCHE PER IL BENE DEL TUO PAESE.
NON SOLTANTO PER IL MIO!
... CIOE'... SE ANCHE TU LO VUOI. PRIMA, VOLEVO FARLO PER DOVERE, MA ADESSO NON E' PIU' COSI'!
?
MALEDIZIONE! HA COPERTO LA CAMERA-SPIA!
MA CHE FAI? VUOI DIRE CHE TU ED IO... ADESSO?
SI'... LO VOGLIO. TI VOGLIO, MEKE!
E SOPRATUTTO DOPO CHE T'HO VISTO SUONARE LA STRONGUITAR AL CONCERTO!... FALLO ANCORA!
MARGA!
MALEDETTA CAGNA! SE ALMENO POTESSIMO VEDERE QUALCOSA!
MARGA, MAR... MA... MA... MAMMA!

PROVIAMO DI QUA!
VANNO VERSO IL NODO PRINCIPALE! USIAMO I PROIETTILI SOPORIFERI.
NON UN GESTO! GETTATE LE ARMI!
GETTARLE?
ECCOLI! LEO E HORATIO SI SONO FERMATI VERSO LA META' DEL XX SECOLO.
GUARDATE LASSU'! CHI VA LA'?
CON QUELLO CHE CI SONO COSTATE! DEL RESTO, CI SERVONO ANCORA!
ZHAG Z

ATTENTA, DEBORAH!
AAAH!!
ECCO, CI FERMIAMO! MA DOVE SIA-MO, HORATIO?
A GIUDICARE DAL PAESAGGIO, A CIRCA CINQUE-MILA METRI D'ALTEZZA!
COSA?... CINQUE-MILA METRI?!
CALMATI, LEO! NON RISCHIAMO NIENTE. L'ANTI-T CI PROTEGGE DA QUALSIASI AGGRES-SIONE ESTERNA. ONDEGGIAMO, TUTTO QUI!
TUTTO QUI? PER TUTTI I NUMI! COME PUOI ES-SERE COSI' CALMO? NON SONO STATO PRE-PARATO A QUESTO!
NON LASCIAR-MI, TI SUPPLICO!
SECONDO LE NOSTRE INFORMAZIONI, L'URTO DEL VASCELLO HA APERTO IL CONO DELL'ANTI-T CHE ORA FUNZIONA DI NUOVO.
DEV'ESSERE COSI'! MA NON LASCIARMI! E' ATROCE!

QUANDO INDIVIDUERANNO IL MIO SEGNALATORE, CI RECUPERERANNO. VEDI, NON C'E' NESSUNA RAGIONE DI PREOCCUPARSI!
D'ACCORDO, NON MI PREOCCUPO, MA SAI DIRMI COSA CI STA VENENDO INCONTRO, LAGGIU'?
DOVE? AH! SI'! E' UN'ARMA VOLANTE PREISTORICA.
CI VERRA' ADDOSSO!
MA NO! CI PASSERA' ATTRAVERSO! TI HO GIA' DETTO CHE L'ANTI-T CI PROTEGGE!
SIAMO PERDUTI! E' FINITA!
CALMA, LEO! IMBECILLE! HAI TOCCATO I PULSANTI DELL'ANTI-T!
SMETTILA! CI...
NOOO!
AAAHH!
ZITTO, IDIOTA!

PER TUTTI I DIAVOLI!
HORATIO! CHE E' SUCCESSO? CI SIAMO FATTI ASPIRARE DALL'ARMA VOLANTE!
CON QUESTO PROCESSO, LA NOSTRA PRESENZA E' FISSATA IN QUESTA EPOCA! NON TOCCARE NIENTE!
NON TOCCO NIENTE! GUARDA! CI SONO DEI FERITI, QUI! IN CHE EPOCA CI TROVIAMO?
SIAMO SICURAMENTE CADUTI IN PIENA GUERRA! NON E' IL MOMENTO DI VERIFICARE! L'ANTI-T SI E' DISATTIVATO! BISOGNA CHE CI DEMATERIALIZZIAMO AL PIU' PRESTO!
LI HO REPERITI! SONO NEL 1945, A SUD DEL PACIFICO! MA... CHE FANNO? SI ALLONTANANO DALLE COORDINATE! NON CAPISCO!
GLI ALTRI DUE, I FUORILEGGE, VANNO VERSO L'ANNO 2000 A.C.
SENZA SEGNALATORE, LI PERDEREMO PER SEMPRE, POVERI DIAVOLI!
I GIAPPONESI ATTACCANO DI NUOVO! C'E' QUALCUNO CHE E' IN GRADO DI RISPONDERE AL FUOCO? ALTRIMENTI, NON NE USCIREMO!

TRA UN ISTANTE, CI DEMATERIALIZZEREMO E PIU' NIENTE DI QUESTA EPOCA POTRA' NUOCERCI, LEO!
L'HAI GIA' DETTO! FALLO PRESTO!
IN UN MOM... AAAAAHH!
HORATIO! T'HANNO FERITO?
CI CRIVELLANO DI COLPI!
IL MIO BRACCIO! PUTTANA D'UNA SFORTUNA!
E' SOLO UN GRAFFIO. MA... CHE FAI? NON TOCCARE NIENTE!
TU, CERCA DI CORREGGERE QUELLA SCHIFEZZA DI ANTI-T! IO FACCIO QUELLO CHE POSSO CON QUEST'ARMA!
DEVE SERVIRE A... MEEERDA!
BRAT
BRA
BRA
BRA
BRA
TTTT
HANNO ANCORA QUALCUNO AI PEZZI! E IO, SONO SENZA CARBURANTE. MEGLIO RINUNCIARE!
CI SIAMO, LEO! POSSIAMO DEMATERIALIZZARCI!

(continua)

Antefatto

A CURA DI LEONARDO GORI

Il giovane Meke, astro splendente del Rock, sta vivendo il suo momento di gloria. Ha anche un'ammiratrice, Marga, che sembra particolarmente interessata a... stringere amicizia con lui. Leo Roa, suo cugino, lavora allo "Starr", un quotidiano "audiovisivo", che sta mettendo a punto un sistema per poter dare informazioni sul passato e sul futuro (oltre che sul presente).
Ma Marga si rivela come un'agente dei Krottoms, una razza aliena il cui ultimo governo legale si è ridotto a vivere sotto un'antica piattaforma petrolifera: pare che Meke sia la loro unica speranza di salvezza. Intanto, alla stazione spaziale Terranova, una serie di avvenimento sta per intrecciarsi con la vicenda di Leo e di Meke e con quella dello "Starr": un gruppo di prigionieri di grande pericolosità ha presso in ostaggio i piloti e i passeggeri di un vascello... **Leo Roa** di Gimenez. **pag. 2**

Andreas Martens (che firma col suo solo nome di battesimo) è originario dell'ex-Germania Orientale. Studente della Scuola di Belle Arti di Düsseldorf, si è trasferito presto a Bruxelles, dove ha frequentato il prestigioso Istituto Saint-Luc: fra i suoi professori c'era Eddy Paape, che disegnava la serie "Udolfo" per il glorioso giornale "Tintin".
Andreas ne divenne l'assistente, subendo profondamente, oltre all'influenza del suo maestro, anche quella di molti altri autori della scuola franco-belga. Nel 1978 pubblicò la storia "Révélations postumes" – su testi di François Riviere – per "(A suivre)", e contemporaneamente la serie "Rork" per "Tintin". Da quel momento in poi, le sue collaborazioni si infittiscono: nel corso degli anni Ottanta disegna anche per "Métal Hurlant". **Cromwell Stone** di Andreas. **pag. 22**

Rimini. La vita notturna, in ogni stagione, diventa sempre più frenetica, e spesso pericolosa. C'è anche chi vive un gravissimo sdoppiamento della personalità: di giorno ha probabilmente una vita normale, di notte va in giro armato, e uccide per placare un suo oscuro bisogno. Ne fanno le spese una ragazza, ad un *party* mascherato, e due camionisti sull'autostrada. Il tenero Commissario Tauro, alla sua prima esperienza con un omicidio, indaga sul primo di quella che presto sarà una serie di spaventosi delitti.
Ma qualcosa ci dice che sua figlia, piccola e indifesa, corre un mortale pericolo... **Fratelli di sangue** di D. Brolli & D. Fabbri. **pag. 41**

Blade l'uccisore di vampiri di M. Wolfman & G. Colan. **pag. 59**

Comincia con questo numero un nuovo episodio della splendida serie "Le Terre cave", opera di Luc & François Schuiten, due fratelli decisamente geniali: se infatti ci colpisce soprattutto il sontuoso disegno del grande François, anche i testi di Luc si rivelano sempre più intriganti, man mano che andiamo avanti nella lettura dell'epopea, di cui Zara, oggetto della nostra storia, è il quinto: già la puntata d'esordio, con suggestivi echi dal lontano Brick Bradford del "Viaggio nella moneta", promette assai bene. **Zara**. **pag. 81**

Continua il lungo *flashback* di Kil, che si è separata da Zomuk, portandosi dietro l'uovo che si assicurerà la prosecuzione della stirpe di Zomere. Ma subito dopo, la procace eroina è stata assalita da una squadra di loschi figuri, e in un primo tempo sopraffatta. Quando tutto sembra ormai finito, Kil si rianima improvvisamente, e massacra i malintenzionati. Ma l'uovo sceglie proprio quel momento per schiudersi: e Kil, stremata, sta per essere uccisa da Zomuk.
Finalmente, all'ultimo istante, accorre qualcuno per salvarla: è Mal, come del resto era lecito aspettarsi. **Den** di R. Corben. **pag. 100**

Una strana *troupe* televisiva, armata di formidabili attrezzature elettroniche, si è installata sul ciglio di un torrente di lava, nel cono di un vulcano. La signora Springwell è la conduttrice di un "programma-verità": un volontario si getterà nelle rapide incandescenti, tentando di tenersi in equilibrio su una specie di surf. Le sue sensazioni e le sue emozioni verranno inviate in diretta ai televisori in 3D di tutto il mondo. Ma la discesa finisce tragicamente. Springwell è disgustata dal cinismo della sua stessa trasmissione, e decide di rimanere da sola in quel luogo spettrale. **Le avventure di Karen Springwell**. **pag. 112**

Posteterna

Egregio Eternauta, mi chiamo Davide e sono un ragazzo di diciotto anni. Sono ormai quattro anni che disegno a china e due con i colori. Sto frequentando un corso di fumetto e fino ad ora ho inventato diversi personaggi e disegnato un buon quantitativo di tavole "buone". Quello che vi chiedo è un colloquio oppure degli indirizzi di alcune case editrici che possono aver bisogno di nuovi fumettisti.
Vi prego di non cestinare la mia lettera e di dimostrarvi più professionali di altre case editrici dandomi una risposta anche se negativa e di non giudicarmi senza prima aver visto i miei lavori. Cordiali saluti da un vostro affezionato lettore.

Davide Badagliacca

Caro Davide, come vedi apriamo ai nuovi disegnatori con tutto l'entusiasmo che ci è proprio. Anzi questa nostra disponibilità ad offrire occasioni ai nuovi autori spesso ci costa critiche assai aspre dai nostri estimatori che vorrebbero sulle nostre pagine sempre presenti i "grandi maestri" o esordienti del tipo di Caniff, Raymond, Pratt o Breccia, tanto per fare dei nomi.
A parte il fatto che se andiamo a spulciare le pubblicazioni "storiche" spesso rintracciamo nomi conosciutissimi ai primi passi che non mostravano certamente le qualità che poi li avrebbero resi famosi. Dunque è necessario dare fiducia ai giovani e attendiamo che tu ci sottoponga i tuoi lavori. Stai certo che non aspettiamo altro che scoprire un altro talento. Saluti.

Eterni Eternauti, innanzi tutto complimenti per la vostra pubblicazione. Vi scrivo per chiedervi un grossissimo favore. Sono il promotore di un'iniziativa che interesserà tutte le fanzines esistenti (e future) nel territorio nazionale (e non), sempre che queste si interessino all'iniziativa. Come fare allora ad avvisare fondatori/collaboratori di fanzines? Ma tramite voi, è logico.
Perciò fondatori/collaboratori di fanzines (riguardanti qualsiasi argomento) se volete allargare gli orizzonti della vostra pubblicazione e conoscere moltissime altre importanti (per voi) iniziative scrivete a: "Progetto Megafanzines" c/o Cristiano Vittoriano - via Locanda, 22 - 71044 Margherita di Savoia (FG) - Tel. 0883/654441 (14,30-17,30).
Spero questa lettera sia pubblicata (perché è molto importante che lo sia). Saluti eterni.

Cristiano Vittoriano

Caro Cristiano, eccoti accontentato sperando che migliaia di fanzinari ti sommergano di lettere e di richieste. Sappi che è molto arduo resistere alle pressioni di questa categoria che se da un lato manifesta uno sconfinato amore per i fumetti dall'altro spesso è abbastanza oltranzista e perentoria nei giudizi (anche negativi). In bocca al lupo e cari saluti.

Caro Eternauta, ho letto dell'imminente varo di una nuova pubblicazione targata Comic Art, dedicata a materiale DC che dovrebbe prendere il posto della defunta "Horror" e che, stando alle premesse, dovrebbe presentare materiale decisamente interessante ("Sandman" in primo luogo).
A quanto pare su tale rivista non troverebbe posto quello che a mio avviso era il piatto forte di "Horror", cioè la straordinaria "Tapping the Vein". Il mio suggerimento è di spostare la serie su "L'Eternauta": dato l'indiscutibile livello qualitativo sarebbe sicuramente gradito ai lettori (anche ai più americanofobi) ed inoltre non sarebbe più penalizzata dal formato ridotto. In ogni caso spero continuiate a pubblicarla.
Detto ciò, passo ad una serie di considerazioni sullo stato attuale della rivista (non ho mai spedito l'indice di gradimento per non mutilare la copia in mio possesso). Nel complesso, forse perché stimolata dalla concorrenza, mi sembra decisamente migliorata almeno rispetto al passato. In particolare ho gradito il ritorno degli "Humanoïdes" che, nonostante non siano più di moda, restano sempre i miei preferiti e di cui auspico dosi più massicce. "Rork" è un fumetto straordinario ed è un vero peccato vederlo così di rado. Lo vedrei bene al posto attualmente occupato da "American Flagg", palloso e confusionario.
Personalmente lo radierei della rivista, e lo pubblicherei in una collana a parte così chi lo vuole se lo compra e chi non lo vuole non se lo deve sciroppare. Per il resto ben vengano gli americani, purché di qualità (come la "graphic novel" di Bolton ad esempio). Altalenanti le "Bizarres", indecente "Star Raiders", spero di non vedere più niente di simile.
Vedrei bene anche "Hellraiser", se non troverà posto su "DC Comics".
"Den" è diventato una cretineria che fa vergogna se paragonata ai primi mitici episodi (quelli di "Alter-alter" per intenderci). Anche "Figli di un mondo mutante" impallidisce al confronto del mondo mutante di "1984". "Jack Cadillac" è assolutamente insopportabile, ormai non riesco più neppure a leggerlo.
Ottimi i fumetti di "Selecciones Ilustradas" (ma cos'è una rivista o una casa editrice?), veramente pessimi ed illegibili gli italiani a parte l'eccellente Patrito e "Kor-one". In ogni caso la rivista è sempre in cima alle mie preferenze, non foss'altro per il rapporto qualità/prezzo. Carissimi saluti.

Christian Sormani

Caro Christian, il vecchio "Horror" non è defunto ma attualmente è, come si dice, in attesa di destinazione. Recentemente è sorta una controversia tra noi e una casa editrice americana sulle modalità della gestione dei diritti inerenti alcuni personaggi. Questa nostra posizione ci ha obbligato a sospendere la pubblicazione di "Horror" perché come sai un editore si trova sempre scoperto quando da un lato chiede il rispetto di alcune clausole e dall'altro sèguita a pubblicare materiale che poi deve naturalmente pagare.
Ecco allora che abbiamo deciso di sospendere la pubblicazione di "Horror" perché se seguitavamo a versare dollari nelle casse degli editori con i quali siamo in contestazione questi avrebbero continuato a fare orecchi da mercante.
Ora sembra che siamo arrivati ad un definitivo accordo che permetterà a "Horror" di uscire con la testata "DC Presents" una rivista di 96 pagine a 4 colori, costo lire 4.000, che conterrà tutte storie di produzione DC. Potremo quindi pubblicare "Tapping the Vein" su "L'Eternauta" anche se i nostri lettori hanno dimostrato di non amare molto la produzione nordamericana. "Hellraiser" invece è una serie che attualmente è pubblicata dalla "Play Press".
Ti ringrazio per i tuoi apprezzamenti e ti preciso che "Selecciones Ilustradas" è una casa editrice spagnola diretta da un validissimo professionista, Joseph Toutain, che ha la sede in Barcellona e che edita due riviste: "Zona '84" e "Totem". Ricambio i carissimi saluti.

Caro Eternauta, leggo sempre con attenzione "Posteterna" che considero un po' l'anima della rivista e della vostra casa editrice. Dedico naturalmente la stessa attenzione anche alla "Posta di Yellow Kid" perché cerco di scoprire attraverso la scelta delle lettere e il tono delle risposte l'andamento della vostra attività.
Recentemente ho creduto di scoprire tra i tanti fronzoli che infiocchettano i tuoi testi che nel mondo del fumetto d'autore si respira una certa aria di crisi. E non parlo della crisi economica che, se non erro, ha sempre accompagnato il vostro settore, ma di una certa crisi creativa che sembra essersi manifestata a tutti i livelli e in tutte le scuole. Invece il fumetto "popolare" furoreggia e riscuote adesioni convinte di pubblico e di critica. Perché gli autori più noti si sono appannati? Si è forse chiuso un ciclo e un'epoca? Cosa mi rispondi se anche nelle tue parole ho spesso colto un certo qual imbarazzo e la tendenza a scusare il calo di

Carissimi Eternauti...

qualità (grafica e contenutistica) che il settore del fumetto d'autore manifesta? Attendo notizie. Saluti.

Paul

Caro Paul, tu sei un attento lettore e mi poni una domanda volutamente ingenua alla quale, forse, hai già dato una risposta, anche se criptica. È vero, si respira una certa aria di crisi creativa tra i "classici" del fumetto d'autore. Poche le idee nuove, spesso stanche repliche di cose già viste, scarsa attitudine al dibattito e fuga nell'eremo della solitudine lontani da clamori e critiche. Dal basso però viene manifestata con forza l'intenzione di farsi largo tra i nomi e le celebrità codificate, accentuando il contatto con il pubblico nella ricerca di ampi spazi di lettura pur conservando alta la qualità creativa ed espressiva.
Questo si sta manifestando nel fumetto popolare che si propone come l'arengo (mi si perdonerà il tono aulico) nel quale si stanno formando fior di autori che già oggi hanno tutte le qualità per proporsi come autori-Autori. Chi ci segue sa perfettamente che crediamo tanto a questa evoluzione del fumetto che spesso abbiamo voluto offrire le nostre pagine ad autori provenienti dal settore "popolare" che hanno dimostrato che se inseriti nelle riviste d'autore hanno meriti e qualità per primeggiare nel settore tanto celebrato. Vedrai che nei prossimi mesi (ma il processo è già in corso) l'olimpo fumettistico si arricchirà di tanti altri nomi di nuovi (?) disegnatori e che questi sapranno portare una ventata di novità nel settore del fumetto d'autore. Saluti.

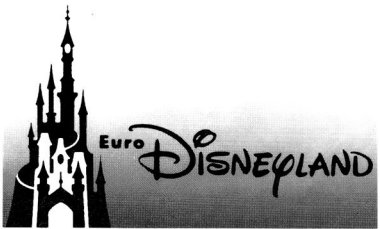
Caro Eternauta, ti avevo espressamente richiesto di non pubblicare la mia lettera, ma tu l'hai fatto lo stesso. Questa no! Non pubblicarla!
Come se non bastasse tu hai risposto ad uno sconosciuto Youri, mentre io mi chiamo Yuri: ipsilon-u-erre-i, come quello di "Frigidaire" (ma perché hai messo anche il cognome?). Pazienza (come diceva la maestra dello scomparso autore di Zanardi)!
Replico alle tue risposte (se vuoi controreplicare non mettere il mio cognome OK? Tu sei L'Eternauta, io Yuri):
1) Come potrai facilmente verificare nel tuo PC mi sono abbonato ed ho già ricevuto la copia di marzo (che devo ancora leggere, ma l'ho sfogliato e vi ho trovato la mia lettera!) ieri sabato 21. È in buone condizioni. È cambiata la carta e mi pare molto migliorata la qualità dei disegni e dei colori. Non vedremo più "Nogegon" con gli occhiali bicolori dei film in 3D? Rossi, blu e gialli staranno nei loro bei bordi neri o dovremo ripassarli a china?
2) Quello di C.A. (allegato al numero di gennaio, no?) è un calendario piuttosto misero che io ho sepolto tra vecchi libri. Dato che ti piacciono le idee dei "giovani lettori" metti un **bel** calendario di 6 fogli distinti (chi ama i fumetti pagherà anche un sovrapprezzo per qualcosa che resterà dodici mesi in bella vista per la sua utilità ed altri 5, 10, 15 anni per la sua bellezza).
3) Quando ti ho scritto c'era già questa storia delle telefonate ed avevo già letto la risposta all'altro lettore (ed a tanti altri): BLEAGH!
5) Finalmente delle risposte!
Ora metto in evidenza i vostri difetti e vi stimolo a fare sempre meglio: se qualcuno vuole fumetti erotici si compra riviste che si occupano solo di quelli. Ma io dico che non è possibile acquistare una rivista monotematica, come per esempio "Blue", nella quale ad Autori di effettiva intelligenza (Altuna, Hernandez) si affiancano mere volgarità senza nessun pregio artistico (il fumetto è arte?). Tu qualcosa l'hai pubblicato, anche censurato, ma non vedremo mai "Birdland" su "L'Eternauta" o su "Comic Art".
Se hai occasione di assicurarti i diritti, oppure li hai già, di opere di effettivo valore, ma che contengono un po' troppi nudi per la censura italiana, perché non alleghi un fascicoletto VM 18 o fai un numero speciale da affiancare alle riviste "regolari"? Sempre meglio di strane strisce nere o sbavature di colore.
Ti saluto caramente.

Yuri

Caro Yuri (questa volta ho scritto bene), come hai notato la qualità della carta e la precisione della stampa sono enormemente migliorate e ce lo dicono in tanti. Anche la valenza delle storie ci auguriamo sia all'altezza de "La rivista dei fumetti più belli del mondo". Il calendario che offriamo ogni anno ai nostri lettori come supplemento a "Comic Art" non ha l'ambizione di proporre un oggetto che resti nel tempo a ricordare la nostra opera. Nasce con l'intento di ricordare, se già non lo sapessero, ai nostri lettori che i diritti umani, degli animali e della natura vanno rispettati.
Per quanto riguarda i fumetti erotici non so darti una risposta certa. Noi seguiamo una nostra linea cercando di rispettare gli autori, il pubblico e il buon gusto, cosa non semplice. Speriamo di riuscirci almeno il più delle volte. Non mi piacciono i prodotti che portano la scritta: vietato. Cari saluti.

L'Eternauta

l'inaugurazione di "EuroDisney" a Parigi avvenuta ad aprile in pompa magna ci ricorda che i personaggi dell'immaginario fumettistico e cinematografico fanno ormai parte della cultura del nostro tempo. Infatti se il grande "luna park" disneiano richiama migliaia di visitatori di ogni età con le attrazioni spettacolari che propone e per l'atmosfera gioiosa e ludica che si respira all'interno di questa vastissima area non dobbiamo dimenticare che la molla che fa scattare l'accorrere di tanta gente fa leva sul ricordo piacevole e rassicurante dei "caratteri" disneiani che ciascuno porta in sé. Un "immaginario" che è legato ai felici anni dell'infanzia e alle favole dove la bontà e il coraggio finivano sempre per prevalere sulla cattiveria e la disonestà. Storie esemplari che hanno accompagnato più generazioni e hanno spesso accomunato grandi e piccoli in una esperienza culturale ed emozionale indimenticabile.
Noi della Casa Editrice Comic Art siamo da sempre gli esegeti più convinti del mago di Burbank e in anni passati soffrivamo molto per gli interventi della "intelligenza" ufficiale, spesso non solo quella marxista, che si scagliava contro l'opera di Walt Disney definita, tra le tante critiche, come un caramelloso prodotto della più proterva e reazionaria industria culturale nordamericana. Un giudizio superficiale ed errato perché se c'è stato un prodotto culturale statunitense che più degli altri ha usufruito e risentito dell'apporto e dell'esperienza espressiva e narrativa europea questi è stato l'universo disneiano nei suoi vari aspetti, fumettistici, cinematografici, gadgettistici e intrattenitivi perché Disney e i suoi collaboratori si sono ampiamente riferiti alla tradizione favolistica classica e alla grafica illustrativa contemporanea. Inoltre molte personalità artistiche europee si sono distinte nella creazione e nella realizzazione di alcune fra le pagine più belle della produzione disneiana.
A noi che ci occupiamo di fumetti e di cinema d'animazione spetta la responsabilità di testimoniare il grande apporto artistico e culturale che la produzione disneiana ha dato alla nostra epoca. Ci sembra dunque naturale che milioni di persone siano affascinate dal richiamo che un luogo deputato all'intrattenimento come "EuroDisney" suscita.
Per questo anche quest'anno Lucca '92, il "19º Salone Internaionale dei comics, del film d'animazione e dell'illustrazione" ospiterà una straordinaria partecipazione della Disney che sarà presente con i suoi Autori, i suoi prodotti artistici e i suoi "caratteri" ad allietare una festa che come sempre si svolgerà in autunno dal 25 ottobre al 1º novembre. Nel prossimo numero tutti i programmi e i dettagli della grande "kermesse" lucchese dedicata al "cartooning" mondiale.

Rinaldo Traini

Autori: Guido Buzzelli

DI LEONARDO GORI

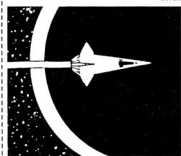
Rinaldo Traini, su "L'Eternauta" di Marzo, ha rievocato la sua meraviglia quando potè ammirare per la prima volta le tavole de **La rivolta dei Racchi** di Guido Buzzelli, che pubblicò nel 1967 sull'**"Almanacco dei Comics"**, in occasione del terzo Salone di Lucca.
Stupore del tutto comprensibile, perché si trattava di un disegno alquanto personale, ricchissimo, assai elaborato, ma allo stesso in sintonia con lo stile "classico" del fumetto italiano, quello della generazione di autori attivi negli anni immediatamente precedenti il secondo conflitto mondiale. A prima vista, poteva sembrare che un discepolo prediletto del grande Rino Albertarelli avesse disertato le pagine di qualche settimanale a fumetti dell'**"Età d'oro"**, per illustrare un testo grottesco – e molto divertente – che non era esagerato definire addirittura d'avanguardia. Qualche anno dopo, la storia di Buzzelli venne ristampata dalla rivista **"Psyco"**, che aveva una buona circolazione nazionale. Su quelle pagine la notò Wolinski, che ne fu entusiasta e la propose al pubblico francese sul mitico mensile **"Charlie"**, dando all'autore un'improvvisa notorietà internazionale.
L'entusiasmo di Traini e di Wolinski era pienamente giustificato, al di là di qualsiasi sospetto di "nostalgie" per uno stile solo apparentemente "d'epoca". Guido Buzzelli, già allora, proponeva una sorta di "neoclassicismo" a fumetti: le sue potevano apparire forme "vecchie", ma i contenuti che veicolavano erano del tutto nuovi. La satira di Buzzelli, proprio grazie a questo impasto quasi inquietante di tradizione e modernità, era dotata di un singolare e notevole potere dirompente. Quelle storie, che oggi ci appaiono quasi precorritrici di certe tendenze post-moderne, si ponevano totalmente al di fuori delle mode e delle "scuole". L'accademismo dell'autore si rivelava senz'altro più efficace delle sofisticate soluzioni formali di tanti altri celebrati autori dell'epoca.
Siamo certi che parecchi "nuovi" appassionati di *comics* abbiano provato una meraviglia tutto analoga a quella di Traini, quando nel 1988 – apparve nelle edicole **"Tex il grande"**, il primo "albone" fuoriserie bonelliano: un vero e proprio romanzo a fumetti, disegnato da un Buzzelli in splendida forma. Molti lettori, abituati alla relativa uniformità di stili che è insieme la forza e il limite di Tex, poterono apprezzare un disegno di grande incisività, assolutamente libero da qualsiasi condizionamento, imposto dal personaggio e dal "genere".
Ma era soprattutto un'opera densa di "stratificazioni", quasi una *summa* non solo della carriera dell'autore, ma anche della storia del fumetto avventuroso-naturalistico italiano. Dopo tanti anni, infatti, Buzzelli abbandonava i prediletti temi satirici e grotteschi, e si riaccostava ad un testo tradizionale (o se vogliamo prettamente "popolare"). Così facendo, era come se reinventasse una una forma nuova di "classicità", ad un altissimo livello qualitativo.
La carriera di Guido Buzzelli è assai più lunga e complessa di quella – dal '67 in poi – che è ben conosciuta da tutti gli appassionati di *comics*. Nato a Roma nel 1927, l'autore era cresciuto in una famiglia che certo non gli aveva lesinato stimoli in campo artistico: sia il padre che il fratello, infatti, erano apprezzati pittori. Il giovanissimo Buzzelli crebbe in un ambiente anticonformista, lontano dalla tracotanza e dalle fanfare del regime fascista.
Ma alla sua formazione contribuirono i grandi settimanali a fumetti dell'Anteguerra, da "L'Avventuroso" di Nerbini al "Topolino" settimanale di Mondadori e a "L'Audace", nel periodo in cui quest'ultima testata – diretta da Federico Pedrocchi – fu patrimonio temporaneo del grande Arnoldo. Buzzelli, come tutti i suoi coetanei, subì prima l'influenza del **Flash Gordon** do Alex Raymond, ma poi scoprì sulle pagine mondadoriane lo stile originale di Rino Albertarelli, che con serie come **Kit Carson** e **Alle frontiere del Far West** (una splendida riduzione a fumetti del romanzo di Emilio Salgari) aveva praticamente inventato il *Western* all'italiana, nel campo del fumetto.
Oltre ad Albertarelli, in quegli anni anche Walter Molino proponeva, con opere indimenticabili come il ciclo di **Virus**, uno stile di disegno che era sensibilmente lontano sia dalla tradizione italica più conservatrice che dalla pedissequa imitazione dei *comics* americani (attività invece prediletta di molti altri autori impegnati nel fumetto d'avventura). L'originalità di quelle memorabili storie era senz'altro in gran parte dovuta ai testi di Federico Pedrocchi, più attento all'eredità culturale del *feuilleton* che alla maniera dei Maestri delle *daily strips* e delle *sunday pages*.
Ben pochi conoscono il fumetto d'esordio di Guido Buzzelli, **Il Monaco Nero**, pubblicato nel 1946 (quando l'autore aveva solo 19 anni) su "Argentovivo!", un settimanale nato nell'anteguerra e resuscitato dopo la Liberazione, ma ben presto sopraffatto da una aggressiva e caotica concorrenza. La ventina di tavole del **Monaco Nero**, pubblicate in prima pagina dal giornale, ci rivelano un Buzzelli già sorprendentemente maturo, chiaramente seguace di Albertarelli ma già in grado di elaborare qualche tratto personale, qualche soluzione grafica "moderna".
Dopo la chiusura di "Argentovivo!", Buzzelli sopravvisse come illustratore, alternando questa attività a quella – che mai abbandonerà – di pittore. Nel relativo "buio" fumettistico degli anni Cinquanta, Buzzelli disegnò una serie di albi di fantascienza, oggi dimenticati, che – pur nella loro sostanziale povertà – segnarono un'ulteriore progresso nella tecnica e un primo significativo allontanamento dallo stile dei Maestri. I lettori italiani, invece, non poterono apprezzare il suo lavoro di illustratore per la serie di **Angelica** di Anne e Serge Golon, pubblicata a puntate del popolare quotidiano britannico **"Daily Mirror"**.
Come dicevamo all'inizio, **La rivolta dei Racchi**, alla fine degli anni Sessanta, fu una vera e propria rivelazione. Confortato dal notevolissimo successo di critica e di pubblico, Buzzelli produsse alcune memorabili storie per il mensile "Horror" della Sansoni, un'altra testata entrata di diritto nella storia del fumetto in Italia.

Su "Horror" Buzzelli pubblicò alcuni brevi episodi in tema con la linea e lo spirito del giornale, che era ovviamente l'orrore in tutte le sue forme ed espressioni. Buzzelli, col suo tratto decisamente *noir*, riusciva a conciliare splendide e ancora ineguagliate atmosfere sinistre ad un costante *humour* di fondo. In tutta la sua successiva carriera non troveremo mai, del resto, una storia priva di spunti umoristici, a volte appena percettibili, a volte sconfinanti nei prediletti territori della satira e del grottesco.
Gli anni Settanta offrirono a Buzzelli l'occasione per intervenire da protagonista nel vasto dibattito culturale che si stava sviluppando nel campo dei *comics*, seguendone con piena consapevolezza l'evoluzione, pur restando fedele ad un suo stile personale ormai pienamente definito. In quel periodo il disegno di Buzzelli non cambiò in modo apprezzabile, in quanto era già formalmente compiuto, un "classico" per eccellenza. Su "Il Fumetto", la rivista dell'A.N.A.F., e su "Gulliver", un'altra testata a circolazione limitata, i più appassionati cultori di fumetti poterono leggere storie significative e sorprendenti, da **I labirinti** (1972), a **Zil Zelub** e ad **H.P.** (1976).
Più o meno contemporaneamente, su testi di Mino Milani, Buzzelli disegnava per "Il Corriere dei Ragazzi" la splendida versione a fumetti di **Sho**, il capolavoro di Haggard, e collaborava a varie iniziative editoriali, prima l'effimero quotidiano "L'occhio" e poi il "Satyricon" di "Repubblica": per Buzzelli, a differenza di altri, illustrazione, satira, fumetto grottesco e d'avventura erano territori tutt'altro che separati, un campo unico dell'immaginario in cui era capace di muoversi con sempre maggiore padronanza.
I primi Anni '80 segnarono per Buzzelli una temporanea battuta d'arresto nel campo del fumetto, ed un'intensificazione dell'attività di pittore. Ma nel 1985 approdò a "Comic Art", con storie brevi in cui sorprendeva di nuovo per la maestria del tratto e la versatilità dello stile.
Dopo il già citato "Tex il grande", un'intera nuova generazione di lettori e di appassionati sperò di poter contare su Buzzelli per una rinascita del romanzo a fumetti, con caratteristiche insieme tradizionali ed attuali. Purtroppo, in pratica, il volume edito da Bonelli si è rivelato una sorta di testamento spirituale.
Dopo Micheluzzi, in un breve volgere di tempo il fumetto italiano ha perso un altro grande protagonista: e a costo di apparire fin troppo ovvi, non possiamo che affermare che ora siamo tutti un poco più poveri.

Cristalli Sognanti

A CURA DI ROBERTO GENOVESI

John Saul, **Creature**, Sperling & Kupfer, Milano 1991, 325 pp., Lire 27.900 & **Gioco Crudele**, Armenia Editore,Milano 1991, 275 pp., Lire 25.000.
Vale sempre la pena segnalare l'opera di qualche nuovo talento che si affaccia nel panorama della narrativa fantastica. Nell'occasione parliamo di uno scudiero tra le fila di cavalieri dell'horror moderno.
Si tratta di John Saul. Saul ha esordito nel '77 e ha collezionato da allora a oggi primi posti nelle classifiche di tutto il mondo con undici best-seller ma – come sempre – l'Italia lo scopre solo ora e dopo la fugace apparizione de **I figli della Palude** di qualche tempo fa, arrivano oggi nelle librerie quasi contemporaneamente **Creature** e **Gioco Crudele**.
Saul ama costruire trame riccamente pervase da una fitta oppressione psicologica. Grande gioco di atmosfere e giuste dosi di paura fanno dei suoi romanzi gustosi bocconi per i lettori smaliziati. Probabilmente manca ancora qualcosa per arrivare all'olimpo dei grandi, ma Saul dimostra potenzialmente di essere in grado di seguire il sentiero. Il tempo è dalla sua anche se i grandi scrittori di solito si vedono dall'esordio.
John Saul è un bravo autore. Speriamo che faccia presto il salto di qualità che tutti da lui si attendono. Magari con un po' di originalità in più per romanzi che già dimostrano di saper ben costruire profili psicologici ed intrecci interessanti.

R.G.

Arthur C. Clarke, **Racconti dal pianeta Terra**, Interno Giallo, Milano 1992, 285 pp., Lire 27.000.
La fantascienza della ricerca, dell'anticipazione e della riflessione trova in Isaac Asimov e Arthur Clarke due esponenti di notevolissimo spicco. Nel nuovo volume della collana "Visual Books" di Interno Giallo sono raccolti i migliori racconti dedicati da Clarke al pianeta Terra. Racconti a volte poetici,a volte amari che non perdono mai una sorta di velata tristezza per la mancata realizzazione di un sogno che con il tempo appare sempre più evidente anche agli occhi del lettore: il sogno di un futuro migliore.
Tutti i racconti sono preceduti da un commento dello stesso Clarke ed illustrati da Michael Whelan, più volte vincitore del Premio Hugo e probabilmente il migliore illustratore di narrativa fantastica di questo momento. Anche se dobbiamo dire che le sue migliori caratteristiche non sono, per l'occasione, sfruttate al meglio.

R.G.

Fred Chappell, **Dagon**, Mondadori, Milano 1991, 336 pp., Lire 8.000.
Giuseppe Lippi, curatore di tutte le iniziative di letteratura non-mimetica della Mondadori, ha avuto la felice idea di affiancare alla collana semestrale "Millemondi" dedicata alla fantascienza, altre due serie, una per l'*horror* ed una per la *fantasy* (in cui auspichiamo che come per la *science fiction* siano rappresentati anche autori italiani).
Nell'antologia "Inverno Horror 1991" che inaugura degnamente l'iniziativa, spicca soprattutto **Dagon**, che occupa 123 delle 336 pagine totali (le altre sono dedicate ad una rassegna di racconti *horror* di buon livello dei maggiori nomi del momento). Il romanzo di Fred Chappell ci ha particolarmente colpito per vari motivi, il primo dei quali è che esso risale addirittura al 1968 e non è stato mai incluso nelle bibliografie dedicate ai Miti di Cthulhu, forse perché opera di un poeta e scrittore *mainstream*, la cui originalità è stata riconosciuta di recente solo di riflesso, dopo il successo della traduzione francese di **Dagon**.
Un romanzo che è una delle primissime dimostrazioni, se non forse la prima, di come l'universo mitico lovecraftiano abbia avuto una sua influenza al di là dell'àmbito specialistico degli appassionati e dei seguaci, e di come possa essere sapientemente reinventato al tempo stesso con aderenza e originalità, seguendone i motivi e trasgredendolo nella sostanza. Da questo punto di vista **Dagon** è una delle cose migliori lette in questi anni, forse soprattutto per lo stile, la minuziosa capacità descrittiva, l'approfondimento psicologico, il senso dello scenario e dello sfondo, il detto e il non detto.
In apparenza opera "realistica", è la storia di una inarrestabile degradazione morale e materiale che ha per protagonista il reverendo Peter Leland, pastore metodista, che riceve in eredità una casa perduta in una imprecisata e rurale zona degli Stati Uniti, la casa dei suoi antenati e luogo di culti nefandi, come il lettore "lovecraftiano" si accorgerà immediatamente. Dopo la conoscenza di Mina, figlia dalla faccia piatta da pesce di contadini locali, e dopo l'uccisione della moglie Sheila in un raptus omicida, comincia per Peter la discesa nell'inferno della abiezione e della sua sottomissione a Mina.
Basti dire che Dagon è il dio-pesce della fertilità e della sterilità insieme, che in tutto il romanzo domina il simbolismo liquido di acqua/sangue/sperma, e che il suo motivo conduttore è la sofferenza materiale, morale e spirituale.

G.d.T.

Orson Scott Card, **Il settimo figlio**, Longanesi, Milano 1991, 298 pp., Lire 28.000.
Parafrasando il titolo di un noto film dell'orrore, per **Il settimo figlio** si potrebbe dire "non aprite quel libro!". Il nuovo romanzo di Orson Scott Card, per l'occasione "soffiato" dalla Longanesi alla Nord che invece conserva ancora l'esclusiva per il ciclo di Ender, rispecchia le caratteristiche tipiche dell'autore. È scritto senza infamia e senza lode, ha una trama particolarmente inconsistente e ha l'effetto soporifero di una camomilla. Secondo noi in Via Rubens (sede della Nord) alla notizia che la Longanesi aveva vinto la partita per l'esclusiva delle opere fantasy di Card hanno fatto una festa.
Ambientato in un'America alternativa dove gli inglesi hanno decapitato Washington, il romanzo narra le vicende di un ragazzo – settimo figlio di settimo figlio – dotato di poteri magici. Probabilmente Scott Card è il più grande bluff degli ultimi vent'anni costruito dall'industria editoriale americana di narrativa fantastica. Vedere i suoi romanzi al fianco di quelli della grandissima Marion Zimmer Bradley nelle collane della Longanesi ci fa piangere il cuore.

G.P.M.

Alfredo Brandi, **Il libro degli Elfi**, Edizioni Settimo Sigillo, Roma 1991, 173 pp., Lire 22.000.
Gnomi, elfi e altri esseri fatati esercitano da secoli il loro fascino enigmatico indifferentemente su bambini e adulti, ponendo nel nulla le convenzioni sociali e culturali. Intellettuali del calibro di Yeats, Hesse, Calvino hanno regalato tempo e fatica alla compilazione di fiabe e leggende dei loro paesi, ma l'hanno fatto con trasporto poetico. Altri, come la Katharine Briggs di **Fate, Gnomi e Folletti**, hanno preferito l'approccio erudito, il saggio basato su una documentazione scrupolosa e su rigorosi criteri scientifici.
Alfredo Brandi, con il suo **Il libro degli Elfi**, si pone a metà via fra i due metodi di lavoro: il libro è un vero e proprio dizionario degli esseri fantastici, ordinato per nazionalità e composto da singole schede comprensive delle fonti storiche e leggendarie, d'un identikit fisiopsichico e dell'habitat di appartenenza, il tutto impostato stilisticamente quasi in forma di narrazione.

V.L.

Robert Bloch, **Colui che apre la via**, Mondadori, Milano 1991, 384 pp., Lire 28.000.
Robert Bloch è uno degli scrittori di horror moderni che maggiormente ha assorbito l'influsso benefico dell'opera lovecraftiana. Molti dei suoi racconti, soprattutto i primi e quelli dedicati alle civiltà scomparse, sono dei veri e propri omaggi al Maestro di Providence. Bloch non lesina perfino citazioni e "comparsate" per le divinità dei celeberrimi Miti di Cthulhu.
Nell'antologia curata da Giuseppe Lippi per gli "Omnibus del fantastico" della Mondadori intitolata **Colui che apre la via**, il lettore troverà alcuni tra i più significativi esempi di questa influenza, ma anche qualche gioiellino dell'ultimo Bloch. Da sottolineare la presenza del famosissimo **Sinceramente vostro, Jack lo Squartatore**.
Robert Bloch non può certo definirsi uno dei maestri dell'horror moderno alla stregua dei vari King, Barker, ecc. poiché ad idee qualche volta perfino geniali, non accompagna sempre uno stile "superiore". Ma è un ottimo artigiano del gotico che merita di figurare in ogni biblioteca del fantastico che si rispetti.

R.G.

Videogiochi: Heimdall
Le leggende nordiche narrano di un tempo in cui gli dèi e il popolo dei vichinghi erano legati da solida collaborazione. Il tempo fece dimenticare alle nuove generazioni questo sacro legame. Ma la leggenda era destinata a farsi di nuovo carne con la nascita di un guerriero che avrebbe guidato il suo popolo in una missione di grande importanza per uomini e dèi. Un guerriero che le genti riconosceranno come Heimdall.
Animazione grafica tridimensionale, 30 personaggi interattivi, combattimenti in tempo reale, tre mondi da esplorare e controllo simultaneo di 6 personaggi. Heimdall della Core Design Limited è un *roleplaying* per computer di rara bellezza.
Lungo, complesso ma anche molto divertente – guardate le sequenze delle tre prove vichinghe – **Heimdall** è un *videogame* che non può assolutamente mancare nella collezione degli appassionati di giochi di ruolo fantasy. La distribuzione è naturalmente della SOFTEL.

R.G.

* L'EMOZIONE PIU' FORTE ED ANTICA DELL'UMANITA' E' LA PAURA...

TEMO CHE IL NOSTRO NUMERO POSSA DIMINUIRE ULTERIORMENTE. ORMAI DA DIECI ANNI IL VENTI DICEMBRE E' DIVENTATA UNA DATA DENSA DI PRESAGI, MENTRE DOVREBBE ESSERE SINONIMO DI GIOIA E DI FESTA !
A CHI DEI TRE OGGI – JACK FARLEY, CROMWELL STONE O GORDON GLOBE – TOCCHERA' LASCIARE LIBERO IL PROPRIO POSTO ? E QUANDO SARA' IL MIO TURNO ?
MI CHIAMO HOUSTON CROWN.
STONE !
COSA LE E' SUCCESSO ? HA L'ARIA STRAVOLTA !
SI SIEDA ! RIPRENDA FORZA, VECCHIO MIO ! HA CORSO ?
SI'... IO...
SONO TRE GIORNI CHE LORO MI INSEGUONO !...
LORO ?

MI LASCI RIPRENDERE FIATO ... LE RACCONTERO' ...
FACCIA CON COMODO, STONE! IN OGNI CASO NON SARA' LEI A MANCARE ALL'APPELLO PER QUESTA VOLTA!...

NO ... E' FARLEY... ALMENO CREDO...

FARLEY! OH, MIO DIO, E' LA DECIMA PERSONA CHE SPARISCE IN QUESTO MODO! COSA LE FA CREDERE ...?

CROWN! MI ASCOLTI BENE! NON SONO IN GRADO DI PROVARLE QUANTO LE STO DICENDO, MA LA SCONGIURO DI CREDERMI!!

E' PASSATO UN ANNO DA QUANDO IO E JACK FARLEY DECIDEMMO DI SCRIVERCI REGOLARMENTE - NON SI TRATTAVA DI UNA VERA E PROPRIA AMICIZIA. IN QUESTO MODO SAREMMO VENUTI IMMEDIATAMENTE A CONOSCENZA DELL'EVENTUALE SCOMPARSA DI UNO DI NOI DUE.

UNA SETTIMANA FA FARLEY MI HA INVITATO A PASSARE QUALCHE GIORNO IN CASA SUA, PRIMA DI VEDERCI TUTTI INSIEME PER LA NOSTRA RIUNIONE ANNUALE.

FARLEY VIVEVA NON LONTANO DA QUI, IN UNA CASA CHE AVEVA PRESO IN AFFITTO DIETRO CONSIGLIO DI GEORGE PERKINS, IL NOSTRO COMPAGNO SCOMPARSO L'ANNO SCORSO.

NEL TRENO RILESSI L'ULTIMA LETTERA DI JACK...
... HO FRETTA DI RIVEDERLA, MIO CARO STONE, IN MODO DA AFFRONTARE INSIEME GLI INCUBI CHE CI PERSEGUITANO!"...
... UNA LETTERA TUTTO SOMMATO BANALE, E POI QUELLA FRASE ...

Loa
Loatham

SIGNORE, PER FAVORE!...

PER ANDARE A BARKER DRIVE?
BARKER DRIVE?

E' LONTANO! NON E' DIFFICILE MA LONTANO! DEVE ANDARE LUNGO LA STRADA PRINCIPALE E POI...

EHI! CHE DIAVOLO FAI TU LA', EH?!

LEVATI DAI PIEDI, SPORCO MOCCIOSO! TI HO GIA' DETTO...

RAGAZZINO SCHIFOSO! MUTO COME UNA CARPA! BENE, DICEVAMO, BARKER DRIVE...

PER LA STRADA PRINCIPALE, POI GIUSTO DAVANTI AL SERBATOIO DELL'ACQUA, A DESTRA. E' A PIEDI?
SI'...

A QUEST'ORA? EH, ALLORA... VADA PURE! BUONA FORTUNA!
?

COSA AVRA' VOLUTO DIRE?
?... HO L'IMPRESSIONE CHE ...?
5

NO!...
... ENTRARE! LASCIATEMI ENTRARE! PER L'AMOR DI DIO! PRESTO!!
OH, VE NE PREGO, VE NE PREGO...
NO... NO... NO...
6

* AFFITTASI CASA+GIARDINO PER ULTERIORI INFORMAZIONI: MITRIDGE E HOBB NOTAI. 111 MAIN STREET.

NON DEVE ENTRARCI PER NESSUNA RAGIONE! SONO DELLE COSE CHE APPARTENGONO AL PROPRIETARIO E LEI NON... AH! ECCOCI ARRIVATI!

...BENE, C'E' UNA CHIAVE PER LA PORTA D'INGRESSO ED UNA PER LA PORTA SUL GIARDINO...

QUEL TIPO E' SEMPRE LA'!... CHE VICINO CURIOSO...

NON FA CERTO CALDO ...
?
E QUELLO COS'E' ?
HOBB NON ME NE HA PARLATO ...
?
9

CHIUSO! E' FORSE IL RIPOSTIGLIO DEL PROPRIETARIO?!
TO', C'E' UNA CANTINA...!
CI VORREBBE UNA LUCE...
NON E' MOLTO GRANDE MA ASCIUTTA! STRAORDINARIO PER UNA CASA A DUE PASSI DAL MARE!
POTREI METTERCI LA MIA COLLEZIONE DI PENDOLE! VEDIAMO...
LA PIU' GRANDE E' ALTA DUE METRI E TRENTA... UHMM... DUE E QUARANTACINQUE!
NON FA PER NIENTE CALDO!
PRONTO, CENTRALINO? SI', MI PASSI BRIGHAM, QUATTRO, DUE NOVE, TRE, SI', ASPETTO... PRONTO?... SI', SONO STONE... MI ASCOLTI...

ECCO FATTO! LE MIE COSE ARRIVERANNO COL TRENO DI STASERA, LE PENDOLE DOMANI! PERFETTO!
E PER QUESTO FREDDO, NIENTE DI MEGLIO DI UN BEL FUOCO!
?!!
..."SONO ANNI ORMAI CHE NON CI ABITA NESSUNO!" ... E IL TELEFONO FUNZIONA!!
C'E' QUALCOSA CHE NON MI QUADRA! IL TELEFONO FUNZIONA, C'E' UN BEL FUOCO NEL CAMINETTO, TUTTO SEMBRA NORMALE E ...
?!
11

MA COS'E' QUESTO... QUESTO ODORE ?!...
CHE ODORE NAUSEABONDO! POSSIBILE CHE SIA LA LEGNA A PUZZA-RE COSI'?
?

NON CONOSCO NESSUN ANIMALE CON UNO SCHELETRO SIMILE !...
ANCORA!
MA BRUTTO MOCCIOSO SCHIFOSO... QUANTE VOLTE DOVRO' VIETARTI DI...
EHI! NON SI FA COSI', SA ?!!
CHE COSA LE HA FATTO DI MALE? GUARDAVA, ECCO TUTTO!
A LEI, NESSUNO HA CHIESTO NIENTE! PROTEGGA PURE QUESTA IMMONDIZIA, MA SE NE VADA DA QUI!
VIENI, ANDIAMO A BERE QUALCOSA DI CALDO AL CAFFE'!

DUE CIOCCOLATE BELLE CALDE!
... AL POSTO TUO MI TERREI LONTANO DALLA STAZIONE. QUEL TIPO NON SEMBRA APPREZZARE MOLTO LA TUA PRE-SENZA, EH?
ALLORA, NON DICI NULLA?
AH, GIA', SEI MUTO, VERO? BENE, ALLORA PARLIAMO DI QUALCOS'ALTRO!...
?

GRAZIE!...

BENE, ACCENDO DI NUOVO E POI VADO A LETTO!
FA PIU' FREDDO IN CASA CHE FUORI!
CHE...?
MI ERO DIMENTICATO DI QUEL COSO IN FONDO AL GIARDINO! VOGLIO VEDERCI CHIARO!
?
CRAC!
16

(continua)

Lo Specchio di Alice

A CURA DI ERRICO PASSARO

Dylan Dog contro la droga

La droga, nelle sue letali varianti, è un "inquilino arcano" della nostra società. Logico che Dylan Dog, l'investigatore dell'incubo, degno erede moderno del John Silence di Blackwood, si schierasse contro questo mortale nemico, lanciando efficaci slogan come «Non **ero** perché sono», «La droga è il buio» o «Sotto la **neve** la mafia».

È avvenuto a Firenze nell'ambito della campagna "Droga Out", sostenuta dal Comune e dall'ASAC, che in poche settimane ha invaso la città con 1000 manifesti, 2500 locandine, 6000 opuscoli agli studenti, 60.000 pieghevoli, 200.000 adesivi. I promotori dell'iniziativa, con l'avallo dell'editore Sergio Bonelli, hanno trovato in Dylan Dog un eccezionale *testimonial*, un giovane che vive e veste come i suoi lettori, una figura capace di comunicare il suo "no" alla droga senza paternalismi. Basterà a sconfiggere l'incubo collettivo della droga? No certo, purtroppo, ma il suo contributo si farà sentire.

E.P.

Nella Terra di mezzo si parla anche il russo

Crollato il "muro", dissoltasi la "cortina di ferro", apertisi nuovi varchi di libertà nei Paesi dell'Est europeo, è stata scoperta anche la narrativa fantastica occidentale. È così uscito nell'aprile del 1991 a Leningrado, non ancora tornata San Pietroburgo, la traduzione in caratteri cirillici de **Il Signore degli Anelli**, in un unico volume come desiderava J.R.R. Tolkien con allegato un fascicoletto comprendente tutte le appendici. Autori della traduzione e dell'introduzione N. Grigorieva e V. Grushezkij, le poesie hanno avuto una versione da parte di J. Grinshpun, la suggestiva copertina a colori è di D. Gordiev, mentre molte illustrazioni interne in bianco e nero (la migliore delle quali è quella con Eowyn e il Signore dei Nazgul) sono di A. Nikolaev. **Vlastelin Kolez**, cioè, **Il Signore degli Anelli**, è stato pubblicato in centomila copie dalla casa editrice Severo-Zapard (Nord-Ovest).

Nell'introduzione N. Grigorieva e V. Grushezkij – che dicono di aver già tradotto anche **Il Silmarillion** – tracciano un corretto profilo dell'autore, della sua vita e delle tappe del suo successo, per poi chiedersi: «Ma grazie a cosa, ci chiediamo oggi, questo professore di Oxford ha potuto stupire la gente, di che cosa parla questo libro? Dell'Eternità, del Male e del Bene, del Dovere e dell'Onore. Al centro dell'opera – l'anello, simbolo e strumento di eterno potere, ma gli eroi di Tolkien, uno dopo l'altro, lo rifiutano. Il libro parla di re e guerrieri, di stregoni e di saggi, di principesse e di elfi, ma alla fine tutti s'inchinano di fronte ad un hobbit che fece solo il proprio dovere e non si preoccupò di nient'altro. La ricerca spirituale e professionale ha portato il professor Tolkien fuori dei limiti del mito nazionale, nello spazio al di là del mito, dove si celano le radici del mondo».

Secondo i traduttori-prefatori la "preoccupazione insistente" di Tolkien sta – a loro parere – nel fatto «che il male tirannico non vinca mai, che tutti vedano il mondo nel modo giusto, che ci sia una restaurazione dei legami perduti dei vari piani dell'Essere». Preparati nel 1984 traduzione e disegni hanno potuto veder la luce solo dopo sette anni, una volta liberalizzatosi il sistema sovietico, con la crisi del marxismo-leninismo: chiari i motivi, dunque, del perché nell'introduzione si ponga l'accento su certi motivi dell'opera.

G.d.T.

Fancon '92

Ultimo avviso per i ritardatari: nei giorni in cui acquistate questo numero de **L'Eternauta** (30 aprile-3 maggio), si sta tenendo a Courmayeur la 18ª Convention della Fantascienza e del Fantastico, anche nota come Fancon '92. Confermato ed arricchito il programma esposto nei mesi scorsi, con le partecipazioni di G. Lippi, G. de Turris, P. Nicolazzini, A. Voglino e altri nomi noti ai frequentatori delle collane specializzate. Confermato anche il programma delle manifestazioni collaterali: per Sticcon VI, giochi di ruolo di **Star Trek**, proiezioni di filmati amatoriali, sfilata in costume, asta di beneficienza, per Alliancecon III, come sopra, con in più una caccia al tesoro dedicata a **Star Wars** e alla fantascienza in generale. Allora, gente, che aspettate? Accorrete armi e bagagli al Centro Congressi, non è mai troppo tardi per il vero appassionato!

E.P.

Domenica in... fantastico

Ci piace segnalare in chiusura di stagione televisiva il successo ottenuto dall'ennesima edizione di "Domenica in", convinti in cuor nostro che buona parte di questo successo sia addebitabile al fortunato gioco del "Castello". Questo gioco non può non colpire l'appassionato del fantastico per come traduce in televisione d'intrattenimento alcune figure-chiave dell'immaginario *fantasy*, a cominciare dal pagliaccio e i suoi indovinelli.

Dopo il gioco delle campane, ecco quello dell'armatura, che rinnova il *cliché* letterario del cavaliere misterioso, e quello della spada, che rimanda direttamente al ciclo della Tavola Rotonda. Come in ogni saga cavalleresca che si rispetti, non mancano poi la principessa prigioniera e il drago malizioso, ostacolo finale prima della vittoria. Così, mettendo insieme fra musichette e lustrini le tappe d'un vero e proprio percorso iniziatico portato a livello popolare e consumistico, quella vecchia volpe dello spettacolo di Pippo Baudo ha fatto ancora centro.

V.L.

Agenzie letterarie e fantascienza

Bruno Fontana, giornalista e scrittore noto ai lettori di **L'Eternauta** per aver pubblicato un racconto sulle sue pagine, ha dato vita alla Agenzia Letteraria "Il Segnalibro" (Via Ugo De Carolis 70, Roma) il cui intento è, come annuncia un comunicato stampa, quello di «aiutare scrittori, esordienti e non», a trovare la migliore offerta editoriale per le loro opere e di tutelare i loro diritti sottoponendo «i dattiloscritti che gli autori di narrativa, saggistica, poesia ed altro le vorranno affidare, a Case editrici serie che garantiscano una regolare distribuzione agli autori da loro pubblicati». Considerato l'interesse che Bruno Fontana porta per la narrativa nonmimetica, la sua iniziativa terrà sicuramente da conto anche la *science fiction*, la *fantasy*, e l'*horror*.

C.V.

Premio Cosmo

Il Premio Cosmo per romanzi inediti di fantascienza, bandito dall'Editrice Nord con il patrocinio di "Futuro Remoto", ha premiato per il 1991 **Brigata Apocalisse** di Giovanna Bonsi Bresciani. Il romanzo vincitore ha prevalso di poco sui pur meritevoli **I giorni di Peter** di Anna Maria Bruno, **"A" come androide** di Pietro Malatesta e **Il Segnale** di Tiziano Mirandola e sarà pubblicato dalla Nord nella collana Cosmo argento entro il mese di luglio. Complimenti!

Per chi volesse seguire le orme della Bonsi Bresciani, è bandita l'edizione '92 del Premio. Le opere, rigorosamente di fantascienza, dovranno pervenire in plico raccomandato al seguente recapito: Premio Letterario Cosmo '92, Via Rubens 25, 20148 Milano. Ciascuna delle due copie dovrà contenere generalità, indirizzo e telefono dell'Autore e rimanere fra le 250 e 400 cartelle (30 righe per 60 battute) di lunghezza.

E.P.

Le riviste

Grande spazio alla fantascienza sulle riviste letterari: il numero di febbraio 1992 della rivista **Leggere** contiene un rapporto su fantascienza e fantasy a firma Antonio Caronia e significativamente intitolato "Abbasso la storia".

La tesi del noto critico è che la fantascienza, come altri generi letterari, si stia facendo alfiere in questi ultimi anni di «una rivolta del corpo contro la storia, la sensazione di una inebriante libertà che le nuove tecnologie sembrano darci e il rischio incombente che quella stessa tecnologia possa negarcela con una ragnatela di messaggi e controlli». Tesi suggestiva, ma che trova scarso riscontro nei testi che il critico invoca disordinatamente a sostegno del proprio ragionamento: come possano mettersi insieme King, Ballard e Gibson resta per noi un dubbio che la rilettura dell'articolo non ha dissipato.

Un altra rivista letteraria che ha ampliato i propri orizzonti dedicando un inserto di ventitre pagine alla fantascienza e alla fantasy è **Millelibri**. È accaduto nel numero di settembre del 1991 e, se ne parliamo solo ora, è per render conto degli strascichi polemici che quell'inserto ha provocato. È doveroso riferire del buon livello generale dei testi, che hanno spaziato dagli effetti speciali alla fantascienza al femminile, dai testi accademici sulla science fiction ad una bibliografia critica essenziale, abbassandosi solo nell'articolo dedicato alla fantasy (definita un "gioco" lontano dal "centro della letteratura alta").

Ma è altresì doveroso riferire dell'immotivato attacco che il prof. Pagetti ha portato alla fantascienza italiana, sparando a zero sulla Mondadori, sulla Solfanelli e, in particolare, sull'attività di Gianfranco de Turris. Gli interessati hanno risposto a modo per lettera nei numeri successivi di novembre e dicembre.

V.L.

A CURA DI ROBERTO MILAN

The Lawnmower Man
Benvenuti nel fantastico mondo della "realtà virtuale"! Un universo immaginario creato per mezzo di elaboratori elettronici, in cui personaggi reali possono "vivere" ed agire grazie ad apposite proiezioni fittizie. A condurci in questo straordinario contesto è il regista Brett Leonard (**The Dead Pit**) che, sulla scia dell'innovativo **Tron** (1982) di Steven Lisberger, propone una vicenda in cui grafica computerizzata ed interpreti umani interagiscono con ottimi risultati.
Ufficialmente ispirata all'omonimo racconto di Stephen King (apparso sull'antologia **A volte ritornano**), la trama di **The Lawnmower Man** si rivela in realtà del tutto indipendente dal testo. Il film si basa infatti, quasi interamente su di un copione, dal titolo **Cybergod**, precedentemente scritto da Leonard in collaborazione con Gimel Everett, mentre il racconto di King, nella globalità dell'opera, è ridotto a poco più di una scena.
In esso, un uomo, dopo aver trascurato per mesi il proprio prato divenuto ormai una specie di foresta, si rivolge ad una ditta di giardinaggio. Per far fronte alla rovinosa situazione, l'operaio inviato dall'azienda non trova di meglio che offrire un sacrificio umano a Pan, la divinità delle selve, facendo a pezzi con la propria falciatrice il proprietario del prato.
Nel più complesso intreccio della pellicola, Jeff Fahey (**Doppia identità**, **Revenge**) interpreta l'ottuso custode tuttofare della chiesetta di una piccola cittadina del New England. Impegnato fra piccoli lavori di manutenzione e l'occupazione di giardiniere, il giovane viene scelto da un avventato scienziato (Pierce Brosnan) come cavia per un esperimento sulla "realtà virtuale". Proiettato nel mondo del "Cyber Boogie", l'uomo scoprirà di possedere grandi poteri ed una missione da compiere.
Gli straordianri effetti speciali sono stati realizzati da Brad Hunt e Michael Limber degli Angel Studios con il metodo della Computer Graphics Imaging, una tecnica finora usata dalla sola Industrial Light & Magic per opere come **Terminator 2** e l'inedito **Star Trek 6**.

Stephen King colpisce ancora
Ben più consistente è invece l'influenza di Stephen King su altri progetti filmici tuttora in preparazione o da poco ultimati. Dopo il successo cinematografico di **Misery** e del serial televisivo **It**, le quotazione del "maestro dell'orrore" hanno avuto un'impennata sul mercato hollywoodiano, cancellando il precedente periodo di appannamento. Sono ben otto, contando il già citato **The Lawnmower Man**, le nuove iniziative ispirate ad opere di King. Quella in cui lo scrittore è più direttamente coinvolto è indubbiamente **Sleepwalkers** per la regia di Mick Garris (**Psycho 4**, **Critters 2**) e la produzione della Columbia Pictures. In essa l'irrefrenabile Stephen non si limita ad essere autore di soggetto e sceneggiatura, ma compie pure una breve apparizione assieme ad altri "big" del genere horror: fra gli altri i registi John Landis (**Un lupo mannaro americano a Londra**), Tobe Hooper (**Poltergeist**), Clive Barker (**Hellraiser**) e l'attore Mark Hamill, protagonista di **Guerre Stellari**.
Gli **Sleepwalkers** del titolo sono una razza di creature mutanti, felinoumanoidi, capaci di modificare le proprie sembianze e di mantenersi immortali grazie alla forza vitale contenuta nella carne degli esseri umani. Per garantirsi il nutrimento, gli Sleepwalkers sono sempre in movimento: giunti in una piccola cittadina si fermano giusto il tempo di mescolarsi alla popolazione, banchettare con alcuni abitanti del posto e fuggire prima di venire scoperti dalle autorità o dai loro atavici nemici: i gatti. Anche il graffio di un piccolo micio provoca infatti nel mutante una dolorosa ferita che istantaneamente prende fuoco.
Protagonisti della vicenda sono due Sleepwalkers, il diciottenne Charles Bradys (Brian Krause) e sua madre Mary (Alice Krige), che giunti nel paese di Travis, in Indiana, circuiscono la povera Tanya Robinson (Madchen Amick) per farne la propria colazione. Ma i gatti sono pronti ad intervenire.
Le trasformazioni delle crudeli creature sono curate dagli Alterian Studios di Tony Gardner (**Darkman**, **Cast a Deadly Spell**).
Alla rinomata firma di George Romero è affidata **The Dark Half**, pellicola da 10 milioni di dollari realizzata per la Orion Pictures. Il regista di **La notte dei morti viventi** e del recente **Due occhi diabolici**, non è nuovo alle collaborazioni con King avendo diretto in passato **Creepshow**. Il bravo Timothy Hutton (Oscar per il drammatico **Gente Comune**), interpreta Thad Beaumont, un rigoroso insegnante di inglese che per mantenersi economicamente e poter pubblicare le proprie opere più serie, si riduce a scrivere popolari romanzi thriller sotto lo pseudonimo di George Stark.
Sgomentato dal facile successo ottenuto, Beaumont decide di seppellire il suo "alter-ego", arrivando addirittura ad inscenare un funerale a beneficio dei giornali. Ma l'inesistente George Stark sembra aver acquisito una vita reale e malvagia, giungendo a perseguitare ed uccidere tutti coloro che hanno contribuito a decretare la sua falsa morte, fino al confronto finale con il proprio "creatore", al quale intende sottrarre l'energia vitale per incarnarsi definitivamente.
Anny Madigan impersona Liz, moglie di Beaumont, Michael Rooker è lo sceriffo Pangborn, mentre Julie Harris Riveste i panni di una studiosa dell'occulto che tenterà di aiutare il minacciato professore.
La "King-mania" sembra non conoscere limiti! È il caso di **Needful Things**, il più recente romanzo (uscito negli USA lo scorso settembre) dello scrittore del Maine, i cui diritti cinematografici sono stati acquistati dalla Castle Rock Entertainment ancor prima della pubblicazione del libro. Coinvolto nel progetto troviamo il regista Rob Reiner che di King ha già diretto con successo **Misery** e **Stand By Me**.
La vicenda ha per protagonista il malvagio Leland Gaunt, proprietario di un tetro negozio di oggetti bizzarri ed arcani, in cui tutto è in vendita, persino l'anima umana. Al copione sta lavorando Larry Cohen che già aveva prestato opera per gli adattamenti di **Carrie** e di **It**.
Sempre per la sceneggiatura di Cohen, anche **The Tommyknockers** sembra avviato ad una immediata trasposizione filmica, grazie all'interessamento dei produttori Konigsberg e Sanitsky, intenzionati a realizzare un'altra miniserie televisiva per la ABC, dopo il successo ottenuto da **It**.
La trama ruota attorno ad una giovane donna che scopre un'astronave sepolta nel bosco dietro la propria villa.
Durante una temeraria esplorazione del relitto spaziale, la donna, accompagnata da alcuni amici, riporta involontariamente in vita gli extraterrestri, proprietari del velivolo.
Fra i "vecchi" progetti (vedi L'Eternauta n. 95) in fase di realizzazione sembra finalmente destinato a compimento **Thinner** girato da Tom Holland (**L'Ammazzavampiri**) per la Laurel Production, mentre si è per il momento arenata la lavorazione di **The Stand** di cui già esisteva una sceneggiatura, scritta da Rospo Pallenberg (**La Foresta di Smeraldo**) ed ispirata al romanzo di King **L'Ombra dello Scorpione**.
La sezione sèguiti prevede invece la produzione di **Grano Rosso Sangue 2** per la Trans Atlantic Pictures (le riprese sono attualmente in corso nella Carolina del Nord) e, forse, un terzo episodio della serie antologica **Creepshow**, inaugurata da George Romero nel 1982.

The Naked Lunch
Nella continua ricerca di un diverso approccio all'horror, dopo **Videodrome** e l'ossessione di **Inseparabili**, la poliedrica regia del canadese David Cronenberg è stata attratta dalla fantasia allucinata di William Burroughs, controverso esponente della beat-cultura degli Anni '60, ed autore del discusso romanzo autobiografico **Il Pasto Nudo**.
La pellicola trae il suo antefatto da un episodio non contenuto nel libro, ma realmente accaduto a Burroughs nel 1951 in Messico. Durante una festa a base di alcolici e stupefacenti, lo scrittore ebbe la "brillante" idea di imitare Guglielmo Tell, e posto un bicchiere sulla testa della moglie (interpretata nel film da Judy Davis) cercò di centrarlo con la propria rivoltella. Purtroppo ed essere colpita mortalmente fu la donna, mentre Burroughs, con la complicità di un avvocato senza scrupoli, riuscì a cavarsela senza grosse conseguenze penali.
Ossessionato dal crimine commesso, Burroughs iniziò a girare per il mondo in cerca di espiazione, dedicandosi contemporaneamente alla scrittura. Giunto a Tangeri vi soggiornò per diverso tempo componendo **Il Pasto Nudo** e cercando di disintossicarsi dopo 15 anni di dipendenza dall'eroina.
Il libro è l'inquietante resoconto delle visioni e degli incubi che accompagnarono le giornate di Burroughs, del suo immaginario incontro con i Mugwumps (mostruose creature che da un'appendice carnosa sulla testa secernono una sostanza allucinogena) e del suo viaggio nella surreale terra di "Interzone". Una narrazione in continua altalena fra istanti di lucidità e di psicotica fantasia, vissuta sotto l'angoscia di una realtà opprimente.
Nel ruolo di William Lee (l'alter-ego di Burroughs nel libro) troviamo Peter Weller, già interprete di **Robocop**, mentre altri componenti del "cast" sono Julian Sands (**Camera con vista**, **Warlock**) e Roy Scheider (**Tuono Blu**) nei panni dell'infido Dr. Benway.
Girato a Toronto con un "budget" di 15 milioni di dollari, il film prevedeva una serie di riprese da svolgersi in Marocco, ma a causa della tensione internazionale originata dal conflitto nel Golfo, il produttore inglese Jeremy Thomas (**L'Ultimo Imperatore**) ha preferito far ricostruire in Canada gli scenari della Tangeri Anni '50 dalla brava Carol Spier.
Gli effetti speciali sono curati da Chris Walas (premio Oscar per **La Mosca**) e dal promettente James Isaac (**Gremlins**, **La Mosca**); lo stesso Walas, in collaborazione con Stephen Dupuis, è l'ideatore delle molteplici creature fantastiche che compaiono nel film.

ALTRO CHE FAGIANI ... DUE PICCIONCINI CHE TUBANO ... ECCO COS'ERA QUEL RUMORE ...
L'UOMO HA UN PISTOLA INFILATA NELLA CINTURA ... A COSA GLI SERVE ?
NON STA BENE ... PERO` SOLO UN MOMENTO, POI ANDIAMO ... NON SONO UN GUARDONE ... AVANTI ... ADESSO MUOVIAMOCI ... NO, TOGLIETELO DALLA TESTA !...
MI HAI ROTTO I COGLIONI !.. GUARDA E LASCIAMI IN PACE ! AFFANCULO TU E I TUOI SENSI DI COLPA !
HAI SENTITO ?
CI HANNO SCOPERTO !

TATLACK
PRESTO, MARINA, CORRI ALLA CHIESA AD AVVERTIRE GLI ALTRI! CERCO DI TENERLI OCCUPATI. TI COPRO IO..., SCAPPA! CORRI!
PCIAK
NON FA MALE... NON FA ASSOLUTAMENTE MALE!
FINISCE CHE MI PISCIO ADDOSSO... MI PISCIO ADDOSSO.
FACCIA DI MERDA, IO TI FACCIO SCOPPIARE IL CUORE... MERDA, SI E' INCEPPATA... PERCHE' NON FUNZIONA?
TATLACKT
BLAM
15

VA BENE, VENGO CON VOI? SEI UN CARABINIERE? ...SEI DELLA POLIZIA?... MI ARRENDO...
CIOE'... MI DICHIARO PRIGIONIERO POLITICO... NON DIRO' NULLA... CIOE'...
FAI SILENZIO, PER FAVORE... DEVO CONCENTRARMI. SE NO MI FA MALE... SILENZIO... MI FA MALE.
MI CI HAI COSTRETTO TU!
BANG
E' APERTO...
PERMESSO?.. C'E' NESSUNO?
STATTENE ZITTO, IDIOTA! COSA TI ASPETTI, IL COMITATO DI RICEVIMENTO?!
RIGATE
BR
ROSSE
E' UN COVO DI TERRORISTI! QUI C'E' UN ARSENALE!...
16

CI PENSO SPESSO. NON E' MAI UGUALE ALLA PRIMA VOLTA...

...LA PRIMA VOLTA... E TUTTE LE ALTRE...

...IL FURORE METALLICO CHE INFIERISCE SULLE CARNI CEDEVOLI...

...LA PENETRAZIONE...

...L'EROTISMO...

... ORA COME ALLORA!

17

SONO PASSATI ANNI E ANCORA NON DIMENTICO. MA FORSE QUELLA CHE VUOLE SCORDARE E' UNA PARTE TROP-PO PICCOLA DI ME...

BABBO, LO SO, MAGARI NON CI HO PROVATO ABBASTAN-ZA...

CLIK

ALLORA, SEI PRONTO? DEVI ANCORA LAVAR-TI I DENTI? PER COLPA TUA PERDERO' LA COR-RIERA! SE NON MI VUOI MANDARE ALLA GITA, BASTA CHE TU ME LO DICA!

SSS... COS'E' TUTTA QUESTA FRETTA... TI ASPETTA IL FI-DANZATO? SSS... ANDIAMO...

NON DIRE SCE-MENZE!

TI SEI RICOR-DATA I PANI-NI?

RIMINESE

PAPI, SE DEVI METTERTI A PIANGERE NON PAR-TO... PIUTTOSTO, GUARDA CHE STASERA SONO GIA' DI RITORNO. IN MIA ASSENZA NIENTE DONNE. INTESI?

OK, CAPO.

UCCIDERA' ANCORA... NON HA PERDUTO IL CONTROLLO IMPROVVISAMENTE... OGNI SUA AZIONE E' DELIBERATA... UN FUCILE NON SI TIENE IN TASCA... HA GIOCATO FREDDAMENTE CON L'IDEA DI SPARARLE E RIDURLA IN UNO STATO SIMILE... CON QUEL PROIETTILE L'HA STUPRATA.
NON E' STUPIDO. SA CHE SEGUIREMO GLI INDIZI. OGNI TRACCIA CI PORTERA' PIU' VICINO A LUI... MA UCCIDERA' ANCORA, PERCHE' FARLO GLI DA' PIACERE... O ALMENO CI PROVERA'...
DEVO SFORZARMI... SE SOLO POTESSI PENETRARE NELLA SUA MENTALITA'...
SA CHE ALTRE SUE MOSSE CI PORTERANNO PIU' VICINO... E QUANDO SI SENTIRA' IN TRAPPOLA CERCHERA' DI PRECEDERCI... NO! FORSE VANEGGIO!
CIAO...
BELLINI, MI HAI SPAVENTATO A MORTE. TI SEMBRA IL MODO DI FARSI TROVARE IN CASA D'ALTRI?... VUOI UN CAFFE'?
SI', UN CAFFE' E' QUELLO CHE CI VUOLE... ERA TUTTO APERTO, PENSAVO CHE STESSI ANCORA DORMENDO. POI MI SONO SEDUTO E MI SONO ADDORMENTATO. SILVIA E' DA TUA MADRE?
AVEVA UNA GITA SCOLASTICA. TORNA STASERA.
HO INTERROGATO I CONOSCENTI DELLA VITTIMA. ERA ANDATA A BALLARE IN DISCOTECA CON DELLE AMICHE. L'HANNO VISTA USCIRE CON UN TIPO. CAPELLI LUNGHI, CON LA CODA. BEN PIANTATO. PURTROPPO ERA UNA FESTA IN MASCHERA. NIENTE IDENTIKIT.
19

NESSUN ALTRO L'HA NOTATO?
NO, ERA IMPOSSIBILE. MA VISTA LA DESCRIZIONE, DA DOMANI FAREMO QUALCHE SOPRALLUOGO NELLE PALESTRE... BODYBUILDING, ARTI MARZIALI... PROCEDIAMO A TENTONI. NON ABBIAMO INDIZI SUFFICIENTI. PER NOI E' UN FANTASMA. PER QUANTO NE SAPPIAMO PUO' ANCHE VENIRE DAI DINTORNI O DA UN'ALTRA CITTA'...
COME FAI A SAPERE TUTTE QUESTE COSE?
NON LO TROVEREMO IN MEZZO AD ALTRI. MI SONO FATTO L'IDEA CHE SIA UN SOLITARIO. SE SI MESCOLA ALLA GENTE, LO FA PERCHE' HA BISOGNO DI SANGUE!

NON CHIEDERMELO, NON LO SO. STO RIFLETTENDO... MI SONO MESSO IN TESTA CHE UCCIDERA' ANCORA. LO SENTO VICINO. MOLTO VICINO... ANCHE SE NON CAPISCO COME.

SI E' ADDORMENTATO...

DRIIINN

CIAO, ROCCO...
VOLEVO SAPERE SE TI ANDAVA DI VENIRE A PRANZO DA NOI... INSIEME AL TUO AMICO NATURALMENTE... A ISOTTA FAREBBE MOLTO PIACERE.
ACCETTIAMO CON PIACERE!
20

ECCOTI. PICCOLA E TENERA ... PRONTA AL DEBUTTO IN SOCIETA'!
DAI, RIDAMMELO! SMETTI DI FARE IL CRETINO!
SI TRATTA DI UN INESTIMABILE LUMACONE PREISTORICO. HO DECISO DI FREGIARMI IO DEL PREZIOSO RITROVAMENTO! A MENO CHE ...
... A MENO CHE NON MI DAI UN BACIO CON LA LINGUA!
STUMP
PRENDI QUESTO E SENTI SE TI PIACE !!
TU SI' CHE SEI UNA DONNA DI CARATTERE, SILVIA ...
IMBECILLE. ME NE VADO!
21

VALE MOLTO? SCUSA LA DOMANDA, MA SONO UN PROFANO. HA TUTTA L'ARIA DI ESSERE UNA BELLA SCOPERTA.

OH, CE NE SONO MIGLIAIA TRA QUESTI SASSI. E' MOLTO COMUNE. LO VUOLE? GLIELO REGALO. LEI MI E' SIMPATICO.

MOLTO ONORATO, SIGNORINA... TI VA DI RACCOGLIERE FUNGHI CON ME? MAGARI PUOI PORTARNE UN PO' A CASA. SCOMMETTO CHE A TUO PADRE PIACCIONO.

SI', BUONA IDEA!

MIO PADRE? MA COME FA A...?

BENE, ADESSO CHE SIAMO AMICI VOGLIO FARTI VEDERE UNA COSA ...
... ANZI ... TE LA FARO' SENTIRE!

SEI UN VENTRILOQUO!... PUOI DIRE QUALUNQUE COSA TI SALTI IN TESTA O SEI CAPACE DI PRONUNCIARE SOLO ALCUNE FRASI?
IO HO QUARANTANOVE ANNI ... ... TU, SIGNORINA, QUANTI NE HAI?

NON SONO VENTRILOQUO! E' L'ANGELO CHE PARLA DENTRO DI ME.
SIAMO STATI VIA PIU' DI DUE ORE. SE NON TORNO, STARANNO IN PENSIERO.

C'E' UNA COSA CHE DOBBIAMO FARE PRIMA CHE TU TORNI ...

CHE COSA?!

UN PATTO DI SANGUE, PICCOLA SQUAW ...
23

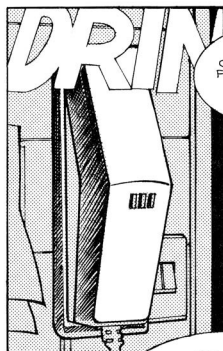
SIAMO MALATI DAL CULO ALLA TESTA ...
PIZZ

SALI SU E NON FARE STORIE! MI VA BENE TUTTO!
EHI, CHE MANIERE! POTREI ANCHE DECIDERE CHE NON MI PIACI.
LASCIA PERDERE IL GALATEO. HO UN'URGENZA!

ANCORA QUEL BASTARDO DELLA ROULETTE RUSSA! HA CARICATO JOLANDA ...

TI PIACE IL PANORAMA... LE LUCI, IL MARE. FORSE SEI PIU' INTERESSATA A VEDERE COME SI FA. PRIMA VA RUOTATO IL TAMBURO. POI SI PROVA. NE HO LASCIATE DUE, COSI' E' PIU' EMOZIONANTE. INIZIO IO ...
CLICK

IL GIOCO E' QUESTO. ORA TOCCA A TE!
24

...E QUESTI FUNGHI CHI TE LI HA DATI ?
LI HO RACCOLTI IO.
GUARDA COME TI SEI RIDOTTA! CON COSA TI SEI MESSA A MANEGGIARE, CON GLI SPINI? NON PUOI MAI STARE FERMA TU! TI SEI DIVERTITA, ALMENO ?
MOLTISSIMO.
DRIN
BURP!
VADO IO. VOI CONTINUATE PURE A LITIGARE.
BURP!
HO MANGIATO TROPPO!
CSSS
SI'! NO RUGGERO, SONO BELLINI. FALLA CORTA. DI' PURE A ME...
CHE BEI FUNGHI!
SCUSATE SE VI INTERROMPO. MA HANNO APPENA TELEFONATO DALLA QUESTURA ... UN ALTRO OMICIDIO ... CON CARATTERISTICHE MOLTO SIMILI A QUELLO DELLA SPIAGGIA...
VEDI SE HANNO GIA' CHIAMATO LA SCIENTIFICA. IO CORRO SUL POSTO...
LO SO: E' LUI!
25

COMMISSARIO, L'OMICIDIO RISALIRA' A CIRCA UN'ORA FA. SARANNO STATE LE VENTIDUE E TRENTA...

SEMPRE CHE SIA LUI, NON HA USATO LA STESSA ARMA...
A PRIMA VISTA NON DIREI. LO VEDE ANCHE LEI. PER IL RESTO BISOGNA ATTENDERE I RISULTATI DELLE ANALISI.

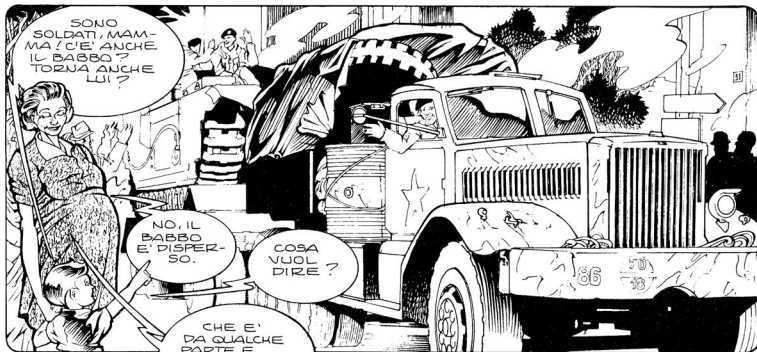
SEI TROPPO SENSIBILE PER FARE IL POLIZIOTTO... POTREI UCCIDERTI SENZA NEANCHE CHE TE NE ACCORGA. MA TI HO PREPARATO QUALCOSA DI PIU' SUCCULENTO...
26

COSI'E' SUCCESSO?
STRONZO! TE LA RICACCIO IN GOLA QUELLA LINGUA!
BELLA, PERCHE' NON TORNI A FARTI GLI AFFARI TUOI? C'E' GENTE CHE TI ASPETTA. NON STA BENE FARGLI FARE LA FILA!
NGH!

ZITTA, PUTTANA!
CIAF
TI METTI A PICCHIARE LE DONNE, ADESSO?
COMMISSARIO, MI HA AGGREDITO!
SEI FORTUNATO CHE SEI DEFICIENTE. SE NO TI SBATTEVO DENTRO SUBITO!
E' LA BORSETTA DI JOLANDA! L'HA UCCISA! LO SAPEVO...

LO SCUSI, SIGNORINA. E' UN POVERO STUPIDO!
HO VISTO L'ASSASSINO.

27

QUESTA NOTTE SIAMO STATI TRADITI...
...PERCHE' QUAND'ERA IL MOMENTO NON E' ARRIVATA LA PALLOTTOLA GIUSTA?
E' IMPOSSIBILE DORMIRE CON QUESTO PESO...
QUELLA PUTTANA E' ANCORA VIVA ED E' SULLA NOSTRA STRADA. BABBO, TU L'HAI RISPARMIATA, MA NOI DOBBIAMO DARLE UGUALMENTE IL FATTO SUO. MA OGNI COSA A TEMPO DEBITO...
SONO SOLDATI, MAMMA! C'E' ANCHE IL BABBO? TORNA ANCHE LUI?
NO, IL BABBO E' DISPERSO.
COSA VUOL DIRE?
CHE E' DA QUALCHE PARTE E NON LO TROVANO PIU'.
PERCHE' SI E' NASCOSTO? AVEVA PAURA?
NON SI E' NASCOSTO, E' SPARITO IN AFRICA.
ALLORA E' UN MAGO!
SAI COSA PENSO? CHE STIA ASPETTANDO IL FRATELLINO PER TORNARE. ARRIVERANNO INSIEME...
DUBITO CHE SI CONOSCANO, SAI?
86
70
18
28

GRAZIE DEL PASSAGGIO, AMICO. MI SEMBRA DI MANCARE DA CASA DA UN SECOLO!
VEDRAI, LE COSE NON SONO CAMBIATE POI MOLTO. IN PARECCHI NON SONO TORNATI. QUESTO SI'... AUGURI!
NON E' IL TUO BABBO, QUELLO?
NO, SI E' VOLATILIZZATO IN AFRICA. MIO PADRE E' UN MAGO. TORNERA' A CAVALLO DI UN MERLO!
E' LUI, PROPRIO IL TUO BABBO. ERO PICCOLO, MA ME LO RICORDO. NON MI SBAGLIO! TU HAI LA TESTA PIENA DI FARFALLE!
QUANTO CI SCOMMETTIAMO CHE NON E' LUI? VADO A VEDERE.
WALTER, SEI VIVO!...
...
ASPETTI UN BAMBINO! E' PIU' DI DUE ANNI CHE MANCO DA CASA E TU...
STAI ZITTO, PER FAVORE! TI SENTONO!
COSA CREDEVI POTESSI FARE, SENZA UNA LIRA E CON UN FIGLIO DA CRESCERE? HO DOVUTO ARRANGIARMI. COME TUTTI.
QUESTA ME L'HA REGALATA UN TENENTE INGLESE IL GIORNO DELL'ARMISTIZIO. IN SEGNO DI AMICIZIA...
LA USERO' PER RISOLVERE I NOSTRI PROBLEMI. ORA CI ASPETTA UNA NUOVA VITA!
29

(continua)

La fantascienza secondo F&L

DI GIANFRANCO DE TURRIS

Chi non conosce F&L? Carlo Fruttero e Franco Lucentini sono nomi arcinoti, nel bene e nel male, sia agli appassionati di fantascienza, sia ai lettori di narrativa *mainstream* da oltre un trentennio, per non parlare del lato giornalistico della loro attività. Un merito indubbiamente grande si deve riconoscere loro: sono stati i primi a cercare di far accettare alla cultura italiana la narrativa "di genere" (fantascienza, giallo, orrore) sia con la loro attività di antologisti, sia con i loro romanzi.
Un libro come **Le meraviglie del possibile** (Einaudi, 1959) è una delle pietre miliari nella storia della fantascienza in Italia: ad appena sette anni dalla presenza della *science fiction* popolare sul nostro mercato, tentò di innalzarla a dignità letteraria con una scelta intelligente e con l'avallo di un saggio introduttivo di Sergio Solmi che ancora oggi è una delle cose più originali e profonde scritte sull'argomento – al di là degli entusiasmi "astronautici" – proprio per il richiamo alle componenti mitiche di quella narrativa (e che invece su **Corto Maltese** di gennaio con un tono di ingiustificata sufficienza viene definita "un po' a pera"...).
Il successo veniva bissato subito dopo con **Il secondo libro della fantascienza** (Einaudi, 1961) curato da Fruttero non con Solmi ma con Lucentini: a parte l'eccessivo spazio concesso ad una mediocre cosa di Quatermass e l'insistenza su alcuni autori, eravamo ancora su un livello più che ragguardevole.
Sta di fatto che proprio per questi precedenti prima Fruttero (dal maggio 1962), poi anche Lucentini (dal giugno 1964), vennero chiamati a dirigere **Urania**, la nostra più diffusa testata del settore sino al novembre 1985, e iniziarono a occuparsi di fantascienza per la Mondadori, il cui primo parto se non vado errato fu l'antologia **Universo a sette incognite** (Mondadori, 1963). In queste prime iniziative si vedevano già i criteri-base delle scelte di F&L:
1) La fantascienza è una forma letteraria e come tale il suo unico scopo è la "leggibilità", l'*entertainment*, non essendo portatrice di alcun "messaggio", di alcuna "tesi";
2) Di conseguenza è inutile tentare di approfondirla con discorsi troppo critici, troppo complicati: sono importanti le specifiche idee e come sono esposte;
3) Non ci sono confini precisi e quindi nella fantascienza si può proprio farvi entrare di tutto, anche il gotico, l'horror, la fantasy, anche Lovecraft, anche Machen, anche Hodgson (vedi **Universo a sette incognite**);
4) Scarso o nessun rispetto per i testi in sé: le traduzioni possono essere tagliate, sunteggiate, adattate secondo i gusti dei curatori se per per loro i testi originali sono noiosi o mediocri o per qualunque altro motivo (vedi, sempre nella antologia citata, **La casa sull'abisso** di Hodgson);
5) Gli italiani non sanno scrivere fantascienza, e quindi occorre indirizzarli opportunamente e in modo didascalico (ecco le rubriche "Il marziano in cattedra" e "FS italiana" in appendice a Urania all'inizio degli Anni Sessanta, poi sospese e mai più riprese in alcuna forma) chiudendo però loro la collana, compresa l'appendice.
Fruttero e Lucentini sono sempre stati coerenti con se stessi e mai hanno deflettuto da questa linea direttiva nell'arco di trent'anni. La coerenza è una bella cosa ma dovrebbe basarsi su premesse giuste tali da poter restare immutate e reggere l'usura del tempo. Non è questo il caso. Sorvolerò, perché non è questa la sede, su tutte le inutili e scombicchierate antologie messe su per gli "Omnibus" mondadoriani riciclando testi mediocri e sempre nelle stesse mediocri traduzioni, ma non si può proprio tacere sull'ultima ora edita che si colloca nella serie iniziata nel 1959: **Il quarto libro della fantascienza** (Einaudi, 1991, 350 pp., lire 38.000), essendo il "terzo libro" l'antologia postuma organizzata da Sergio Solmi prima della scomparsa e pubblicata come **Il giardino del tempo** (Einaudi, 1983). Non si può tacere perché con essa F&L raggiungono veramente il *top*, come si dice oggi.
«Nella presente antologia siamo rimasti fedeli ai criteri cui ci attenemmo per le precedenti, privilegiando, sulla rappresentatività scolastica, la qualità della scrittura e dell'invenzione, la leggibilità, la varietà. Trattando cioè questi testi come letteratura e non come puntelli pescati a sostegno di una qualsiasi tesi», scrivono F&L nella introduzione, riecheggiando quella de **Il secondo libro** in cui affermavano: «Il criterio di scelta è stato quello dell'intrattenimento, della leggibilità». Ecco, partiamo proprio da queste affermazioni per dire che:
1) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia perfettamente inutile: se i criteri esposti da F&L erano senz'altro validi nel 1959 e nel 1961, in un periodo ancora quasi "vergine" dal punto di vista fantascientifico, oggi, 1991, dopo trent'anni e dopo migliaia e migliaia di titoli pubblicati (racconti, romanzi, antologie) non lo sono più: Sono mutati il mercato editoriale, la critica, il pubblico, che non possono più essere considerati del tutto incompetenti dell'argomento, a digiuno, inesperti. Restare nell'ottica della "leggibilità" (scrittura + invenzione) è troppo semplicistico e – tutto sommato – comodo: con simili criteri si potrebbero organizzare dozzine di altre antologie di gusto personalissimo e del tutto generiche: dopo che da quaranta anni (**Urania** è uscita nel 1952) si pubblica *science fiction* in Italia a che servono più i libri fatti in questo modo?
2) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia assolutamente caotica: nella scelta delle storie non è riconoscibile alcun ordine, al limite nemmeno quello (che suona quasi una scusa) del parallelo con il *jazz*. Già negli Anni Sessanta Cesare Falessi sulla rivista romana **Oltre il Cielo** aveva paragonata la fantascienza avventurosa al *jazz* "caldo" e la fantascienza sociologica al *jazz* "freddo". Adesso F&L rispolverano e ampliano l'idea dividendo i 22 racconti proposti secondo varie modalità jazzistiche che – veramente – lasciano il tempo che trovano, non corrispondendo ad esse neppure le date di prima pubblicazione che si intersecano fra loro. Le storie non hanno così, a parte ciò, alcun ordine: né alfabetico o di nascita d'autore, né cronologico, né logico, né di argomento, al limite neppure di "genere" essendo inserite addirittura due storie prettamente orrorifiche di Machen e della Jackson.
3) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia che non rappresenta un bel nulla: chi volesse cercare in essa un po' lo status della fantascienza di oggi, a parte le due non di fantascienza sopra citate, la metà, 10, sono degli Anni Sessanta, una è di proto-fantascienza, una degli Anni Quaranta, tre degli Anni Cinquanta, cinque degli Anni Settanta e una degli Anni Ottanta. Il loro livello è mediamente buono, interessante, divertente, con punte di rilevante qualità (Leiber, Ballard, Lafferty)[1], ma, ripetiamo: può questo da solo giustificare oggi, nel 1991, una raccolta di questo tipo, una delle tantissime che si sarebbero potute fare?
4) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia totalmente riciclata: chi può avere interesse ora come ora, con la diffusione pluriennale del nostro genere letterario, ad un libro che contiene – ce l'ha confermato l'archivio computerizzato di Ernesto Vegetti, presidente della World SF Italia, che qui ringrazio vivamente – racconti pubblicati per l'ottava volta (Leiber), la settima (Machen), la sesta (Russ), la quinta (Utley, Disch, Williamson), la quarta (Brown, Bretnor, Ballard, Sladek), la terza (Daulton, Budrys, Serling, Young, Lafferty, Malzberg) e la seconda (Reed, Jackson)?
5) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia compilata in modo superficiale, disattento, diciamo pure sciatto: altrimenti non si spiegherebbero fatti abnormi come chiamare due autori con nomi non loro: Bretnor, infatti, non si chiama "Roger" ma Reginald, e Lafferty non si chiama "Robert" bensì Raphael, come è indicato nell'indice e nel *copyright*. Questi due scrittori hanno l'abitudine di siglare i loro nomi di battesimo, ed i due curatori hanno pensato bene di completarli (ma perché?) a modo loro, evidentemente. E soprattutto non si spiegherebbe un'altra questione ancor più assurda: vale a dire, nel trasbordo da una antologia all'altra, due racconti si sono portati appresso brani... non loro!
Infatti, le sette righe iniziali di **Frasi utili per il turista** (p. 83) non sono di Joanna Russ ma di F&L, "cappello" introduttivo ripreso pari pari dalla precedente edizione della storia nell'antologia **L'ora di fantascienza** (Einaudi, 1982); mentre le quindici righe finali de **L'ultimo eroe** (p. 113) non sono di Robert Young ma sempre di F&L, loro commento alla precedente edizione del racconto nella antologia **Quando crollano le metropoli** (Mondadori, 1977).
Premessa e conclusione che ovviamente avevano un senso e una giustificazione lì, ma non certo qui. Come ci sono giunte?
A causa di quale superficialità, o distrazione, o disinteresse, nessuno si è accorto di simili, assurde intrusioni per l'intero *iter* di preparazione del libro? E come è possibile giustificare tutto ciò in alcun modo?
In conclusione mi sia consentito di essere profondamente perplesso di fronte al **Quarto libro della fantascienza** proposto da Fruttero e Lucentini e di dubitare fortemente di un suo qualsiasi senso nel contesto culturale degli Anni Novanta.

Gianfranco de Turris

[1] *J.G. Ballard è importante non solo come scrittore ma anche come critico per la sua teorizzazione dello "spazio interno". Allo scopo di mettere in evidenza questo aspetto dedichiamo la rubrica "Visitors" alla presentazione del suo famoso "manifesto"* ***Which Way to Inner Space?*** *in occasione del trentesimo anniversario della pubblicazione: apparve infatti sulla rivista* ***New Worlds*** *n. 118 del maggio 1962. La traduzione è di Riccardo Valla ed è stata ripresa dal secondo e ultimo numero (aprile 1968) del suo mitico fanzine* ***Sevagram****, dato che non mi risulta che questo testo sia apparso integralmente altrove nell'arco di quasi cinque lustri, nonostante la sua rilevanza.*

Gli effetti speciali cinematografici

DI PIERFILIPPO SIENA

Gerry e Sylvia Anderson sono i produttori britannici ai quali si deve la creazione di numerosissimi "serial" televisivi di argomento fantascientifico. Dal 1959, anno in cui andò in onda la prima puntata di "Supercar", in bianco e nero e della durata di 30 minuti per episodio (39 in totale), fino agli anni settanta, decennio che vide il debutto di "Spazio: 1999" ("Space: 1999"), la ITC Entertainment inglese non ha mai bocciato un progetto degli Anderson dato l'enorme successo, in termini di indici di ascolto, ottenuto dai loro programmi.
"Supercar" e "Spazio: 1999" quindi ma anche "Fireball XL5" (del 1961, 39 episodi di trenta minuti l'uno), "Thunderbirds" (1964, 32 telefilm di un'ora ciascuno),"Captain Scarlet and the Mysterons" (1967, 32 episodi a colori di un'ora di durata), "Joe 90" (1968, anch'esso a colori per un totale di 30 telefilm di mezz'ora) ed "U.F.O."(fine anni sessanta, 26 episodi a colori) sono una chiara dimostrazione della prolificità di Gerry e Sylvia Anderson senza contare poi alcuni lungometraggi realizzati montando insieme scene provenienti da due o più telefilm di una stessa serie.
Nelle prime produzioni, come "Supercar", "Thunderbirds" e "Stingray", altro titolo da ricordare, gli attori erano sostituiti da marionette, animate dall'alto mediante fili, le cui proporzioni tra testa, articolazioni e torso non venivano rispettate di proposito; in seguito in "Joe 90" e "Captain Scarlet and the Mysterons" sono stati impiegati dei "puppet" dimensionalmente corretti. Lo "humor" inglese poi ha fatto sì che durante lo scorrere di alcuni titoli di testa comparisse la scritta "filmed in Supermarionation", prendendo così in giro i vari "Superpanavision" e "Cinerama" che gli spettatori conoscono bene leggendo le locandine dei film.
Uno dei denominatori comuni delle serie prodotte da Gerry e Sylvia Anderson è sempre stato il supervisore degli effetti speciali, il britannico Derek Meddings. Specialista di effetti pirotecnici e meccanici, di riprese con miniature ed effetti ottici, Meddings è oggi il leader della The Meddings Magic Camera Company, sicuramente il più famoso ed apprezzato studio d'Inghilterra operante nel campo dei trucchi cinematografici. Scritturato spesso al posto dei tecnici statunitensi, capaci di mirabolanti prestazioni ma spremisoldi fino all'ultimo, Derek Meddings rappresenta la valida alternativa per quei registi che desiderino arricchire le loro pellicole con effetti speciali spettacolari, ben realizzati e di costo contenuto.

Derek Meddings assieme ad un modellino di un cingolato S.H.A.D.O.

Creatore anche degli effetti di cinque film sull'agente segreto 007, delle prime due pellicole su "Superman", di "Supergirl" e del recente "Batman", interpretato dalla coppia Jack Nicholson-Michael Keaton e diretto da Tim Burton, Meddings sostiene che molti effetti speciali possano essere girati senza l'ausilio delle supertecnologie così tanto in auge negli Stati Uniti. Un esempio senz'altro valido è costituito dal suo sistema preferito per far volare astronavi, aeroplani ed elicotteri: i fili.
Tutti i mezzi aerei e subacquei della S.H.A.D.O., l'organizzazione terrestre per la difesa contro le minacce aliene che nella serie "U.F.O.", trasmessa nel 1969-1970 e replicata innumerevoli volte, fronteggia sempre con successo gli invasori extraterrestri, venivano sospesi con gli onnipresenti fili di fronte ad un fondale dipinto e mossi secondo quanto previsto dalla sceneggiatura; con lo stesso sistema volava in un buon numero di scene anche il bat-wing, l'aereo a reazione di Batman nell'omonimo film. Sia in "Thunderbirds" che in "U.F.O." sono state presentate allo spettatore numerose scene di distruzione coinvolgenti veicoli di varia natura, su tutte ricordiamo il catastrofico atterraggio dell'astronave Zero-X su di un centro abitato nel lungometraggio "Thunderbirds are go!" del 1966, le quali ci permettono di introdurre al lettore gli accorgimenti impiegati per filmare le miniature.
La buona riuscita o meno dell'esplosione di un modello in scala ridotta dipende infatti dalla velocità con cui la cinepresa lo fotografa. La detonazione di una carica esplosiva miniaturizzata, collocata all'interno del modellino di un cingolato della S.H. A.D.O. che deve venire colpito dai raggi di un U.F.O. e quindi esplodere, può durare in realtà un paio di secondi ed in taluni casi anche meno. Appare così evidente che, come risultato finale, si otterrebbe l'esplosione rapidissima di un giocattolino senza peso e si tradirebbero le sue reali dimensioni e questo perché noi associamo sempre la velocità alle dimensioni di un oggetto.
Il segreto per mostrare al pubblico uno scoppio che abbia un suo naturale "svilupparsi" ed una durata tale da renderlo realistico consiste nell'accelerare la cadenza di ripresa in modo proporzionale alla riduzione di scala. Se la macchina da presa fotografa la miniatura con una velocità superiore ai normali 24 fotogrammi al secondo (24 fps) quando l'esplosione verrà proiettata a 24 fps risulterà "dilatata" nel tempo e, conseguentemente, di gran lunga più realistica. Esistono cineprese, come le Mitchell Mark II High Speed, in grado di far scorrere la pellicola dietro ai propri otturatori a velocità fantastiche addirittura nell'ordine di centinaia di fotogrammi al secondo.
La cadenza di ripresa più idonea non segue comunque regole fisse, tuttavia a titolo di esempio chiarificatore, si può affermare che se la miniatura di un'imbarcazione immersa in una piscina è 1\20 del natante reale bisognerà accelerare la cadenza di ripresa fino a 108 fotogrammi al secondo.
Derek Meddings è giustamente considerato un maestro degli effetti pirotecnici miniaturizzati; in un particolare episodio del "serial" "U.F.O.", i cingolati della S.H.A.D.O. si posizionano intorno ad un lago nelle cui acque si è nascosto un disco volante.
Riemergendo quest'ultimo, inizia un violento fuoco di sbarramento dei veicoli terrestri mentre alcuni raggi emessi dall'astronave aliena colpiscono un semovente che esplode. Il laboratorio miniature di Meddings ha costruito per questa sequenza i modelli dei cingolati comandabili a distanza, un paio già predisposti perché si rompessero in una determinata maniera, l'U.F.O. ed un bosco in miniatura con tanto di specchio d'acqua e fondale dipinto, le scariche dei disintegratori sono state invece aggiunte in post-produzione servendosi di tecniche di animazione. Tutto quello fin qui detto è applicabile non solo alle scene di distruzione ma pure, più in generale, a tutte quelle riprese che comportano l'uso di miniature.
Un convoglio ferroviario che procede sulle rotaie ed il plastico di una foresta con gli alberi che si piegano sotto l'azione del forte vento, simulato azionando grandi ventilatori, devono essere anch'essi fotografati con un'illuminazione accurata a velocità superiore ai soliti 24 fotogrammi al secondo per conferire all'inquadratura quel senso di realismo che finisce con il determinare la riuscita del trucco.
Il lavoro di Derek Meddings non ha però riguardato solamente le produzioni di Gerry & Sylvia Anderson così come il successo di queste ultime non va ricercato soltanto nei loro efficaci effetti speciali.

di Wolfman & Colan

GIUGNO:
AVREBBE DOVUTO ESSERE UNA GIORNATA CALDA, SOLEGGIATA CON SOLO QUALCHE NUVOLA OCEANICA. INVECE PIOVEVA INTERMINABILMENTE, ALL'APPARENZA, E FACEVA **FREDDO**... UN FREDDO GELIDO, COME PER RIFARSI DELL'INVERNO APPENA PASSATO.

BLADE
L'UCCISORE DI VAMPIRI

NELLA CASA DEL TERRORE!

DIAVOLO! CHI VOGLIO INGANNARE? NON POSSO ANDARMENE. NON ORA.
NON FINCHE' NON AVRO' CONTROLLATO QUESTO POSTO DUE VOLTE.
PPPP!
UN MOMENTO! RUMORI!
COSI' QUELLO STRANO TIPO AVEVA RAGIONE DOPO TUTTO. UN APPLAUSO ALL' ONESTA'.
RICORDATEMI DI STRINGERGLI LA SUA MANINA SUDATA ...

...SEMPRE CHE IO ESCA DI QUI.
COME UNA MACCHINA BEN LUBRIFICATA, BLADE ROTEA ... FENDENDO CON IL SUO COLTELLO DI LEGNO I CORPI SENZA VITA CHE LO ATTACCANO.
FORZA, SPORCHI SUCCHIA-SANGUE! VENITE A MORIRE!
E PER TUTTO IL TEMPO, ESSI RIMANGONO COPERTI DALLE OMBRE ...
UNO CADE, MORTO PER UNA SECONDA VOLTA. MA ALTRI ATTACCANO ANCORA.

...NASCONDENDO LE LORO SAGOME ... MA NON LE LORO FORZE ... NE' I LORO POTERI DI VAMPIRO.
SIETE BRAVI, BASTARDI ... QUESTO VE LO CONCEDO.
MA NON IMPORTA QUANTO SIETE BRAVI ...

...PERCHE' BLADE E' MIGLIORE!

COSA?
PER TUTTI I DIAVOLI... NON PUO' ESSERE!

RAGAZZINI! SONO RAGAZZINI!
PIU' CHE BAMBINI, STUPIDO... COME SCOPRIRAI PRESTO!
NOI SIAMO LA MORTE... LA TUA MORTE!

NOI VIVIAMO QUI DA SECOLI, BLADE... CONSUMANDO IL SANGUE DEGLI UMANI...
DISTRUGGENDO TUTTI QUELLI CHE ARRIVANO ALLA NOSTRA PORTATA!
CAPISCI COSA SIAMO, BLADE? CAPISCI?

NOI CE NE STIAMO QUI DA SOLI, TUTTI NOI FIGLI DELL'ETERNITA'. NON CAMBIAMO MAI... NON INVECCHIAMO MAI... NON MORIAMO MAI!
PERCHE' SOLO GLI STUPIDI MUOIONO... E NOI PROPRIO NON LO SIAMO.

BELLA SITUAZIONE. E ADESSO?
LI ATTACCO? LI FACCIO FUORI?

DIO! NON LO SO! NON LO SO!
LA TUA INDECISIONE NON FA CHE NUTRIRCI, STUPIDO.
COME TU NUTRIRAI LA NOSTRA BRAMA DI SANGUE!

NON SCOMMETTERCI, ZANNE.

DAVVERO, FECCIA? ALLORA VEDIAMO COSA PUO' FARE IL POTENTISSIMO UCCISORE DI VAMPIRI.

...AD UN BAMBINO INNOCENTE!

AVANTI, BLADE ...SONO INERME. UN AFFONDO DEL TUO COLTELLO MI UCCIDERA'.
COSA STAI ASPETTANDO, BLADE?
OH, MIO DIO...

NON POSSO FARLO...
DEVO FARLO FUORI... MA NON POSSO.
DANNAZIONE! NON POSSO!
E' UN DANNATO RAGAZZINO!

SKANK!
E QUESTO, CARO, STUPIDO MORTALE, E' IL MOTIVO PER CUI VOI UMANI ALLA FINE DOVRETE CEDERE IL PASSO ALLA NOSTRA RAZZA.
VOI SIETE TROPPO TENERI... TROPPO DEBOLI PER COMBATTERE!

E' VERO O NO, BLADE? L'UNICA RAGIONE PER CUI HAI ESITATO PRIMA DI AFFONDARE IL COLTELLO E' CHE NEL MIO VOLTO HAI VISTO QUELLO DI UN BAMBINO.
MA IO NON SONO UN BAMBINO, BLADE. NON NELL'ETA'. PERCHE' IO VIVO QUI DA TRECENTO ANNI...
...COME LE MIE ALTRE CREATURE DELLA NOTTE.
POSSIAMO APPARIRE GIOVANI... MA IN REALTA'... SIAMO PIU' VECCHI DI QUALSIASI ALTRO UMANO!
PIU' VECCHI, E PIU' SAGGI, BLADE. PERCHE' I NOSTRI INTELLETTI SONO CRESCIUTI NEL CORSO DEI SECOLI...
FINISCILA, BASTARDO! TU E I TUOI PICCOLI CONQUISTATORI NON ANDRETE FUORI DI QUESTO BUCO INFERNALE...
...FIGURIAMOCI NELLE GRANDI CITTA'!
PRESTO, BLADE... TUTTI I BAMBINI UMANI MORIRANNO! E AL LORO POSTO... UN ESERCITO DI VAMPIRI SORGERA'...
...E CONQUISTERA'!
IL TUO DISCORSETTO MI HA SVEGLIATO, ZANNE...
...PERCHE' ORA CHE SO COSA SEI...
...NULLA MI IMPEDIRA' DI UCCIDERTI!

AVETE PARLATO TROPPO, VERMI ... PERCHE' SE E' VERO CHE AVEVO UN BLOCCO MENTALE CHE MI IMPEDIVA DI DISTRUGGERVI ...
...ORA NON L'HO PIU'!

NON IMPORTA COSA SEMBRATE ESSERE, SO CHE SIETE SOLO SPORCHI NON-MORTI ...
E DEVO SOLO CONTINUARE A RIPETERMELO!
CONVINCERMI CHE NON SIETE VERI RAGAZZINI!

E SE IO CREDO IN CIO' CHE SO ESSERE VERO ...
...NON C'E' MODO PER VOI DI VINCERE!

... CAPITO?

BLADE E' SILENZIOSO MENTRE SI ALLONTANA LENTAMENTE DALLA VECCHIA VILLA NEL FREDDO GELIDO!
MA LUI NON BADA AL TEMPO ... NON GLI IMPORTA DELLA PIOGGIA. IN VERITA', LUI NON VUOLE NEANCHE PENSARE A QUALCOSA.
VUOLE SOLO DIMENTICARE CIO' CHE DOVEVA ESSERE FATTO.
VUOLE SOLO DIMENTICARE.

FINE

DI J.G. BALLARD

DA CHE PARTE È LO SPAZIO INTERNO?

Un deplorevole prodotto laterale della gara spaziale e della immensa pubblicità agli astronauti rivali è la sempre più stretta associazione, nella mente del pubblico, tra la science fiction ed i razzi e le pistole a raggio di Buck Rogers. Se la science fiction ha ancora qualche speranza di sfuggire a questa etichetta, da cui molti dei suoi mali derivano, presto anche la speranza non ci sarà più ed il primo uomo che poserà i piedi sulla Luna fisserà l'immagine irrimediabilmente.

Invece di salutare con un grande applauso l'eroe in tuta spaziale, il pubblico rimarrà deluso per la mancanza dei soliti condimenti di cervelli robot ad ipervelocità, con lo stesso tipo di reazione che mostrano i patiti del cinema, i quali restano delusi se in un western non c'è almeno una sparatoria importante.

Qualcuno ha provato a girare dei western senza pistole, ma ciò che ne è risultato non risponde già più all'idea di western: come lettore di science fiction non si rinnova in modo drastico, le poche cose serie che **contiene (e che oggi ne sono la sola giustificazione)** finiranno relegate al Limbo anemico delle forme narrative avvizzite, con le storie di fantasmi ed i racconti di deduzione investigativa.

Diverse ragioni mi fanno credere che la science fiction dello spazio interplanetario **non possa più fornirci una importante sorgente di idee.** Per prima cosa, molte di quelle storie sono inguaribilmente juvenile, anche se non è tutta colpa degli scrittori. Mort Sahl si è riferito a Cape Kennedy definendolo "La Disneyland dell'Est" e, vi piaccia o no, questa è la disposizione mentale della gente verso la science fiction, una disposizione che prova gli stretti limiti immaginativi tra cui si muovono i razzi ed i salti tra un pianeta e l'altro.

Un poeta come Ray Bradbury può accettare le convenzioni imposte dalle riviste e trasformare in mondo personale anche un soggetto comune e sfruttato come Marte, ma la science fiction non può affidare la sua sopravvivenza alla speranza che sorgano nuovi scrittori del calibro di Bradbury. Il grado di interesse che le storie di razzi e di pianeti – con le loro strette dimensioni fisiche e psicologiche e i loro limitati rapporti umani – possono destare è così piccolo **che non può sussistere una forma letteraria autosufficiente basata su di esse.** I lanci di satelliti stabiliranno che le poche esperienze psicologiche delle loro ciurme – esperienze che gli scrittori specializzati hanno completamente anticipato, anche se non ne avevano l'intenzione – sono il modello di quelle che troviamo nella science fiction.

Nella componente visuale, nulla eguaglia la narrativa spaziale per le sue vaste prospettive e per la sua fredda bellezza, (come può dimostrare ogni film e ogni fumetto), ma una forma **letteraria richiede idee più complesse ed un linguaggio più sofisticato. L'astronave è semplicemente incapace di fornirle.** (È curioso che da quel che possiamo vedere alla luce degli attuali astronauti, l'unico elemento autentico della space opera vecchio stile sia il legnoso dialogo monodimensionale. Se non si può del tutto condannare il Comandante Shepard per il suo: «Che corsa, ragazzi!», il sonno senza sogni del Maggiore Titov reduce dalla prima notte nello spazio è stato la più grande caduta dopo quella di Icaro. Quanti scrittori di science fiction avrebbero voluto scrivere il suo discorso!)

Ma la mia vera obiezione al ruolo centrale che oggi occupa **la novella spaziale è questa: il suo richiamo è troppo limitato.** A differenza del western, la science fiction **non può basare la sua esistenza sul casuale intermittente piacere di un vasto uditorio non specializzato, per mantenere le sue posizioni e continuare a svilupparsi.** Come molti altri media limitati, ha bisogno di un uditorio scelto e fedele che ricorra ad essa per il particolare piacere che ne trae, come la pittura astratta e la musica dodecafonica.

I fan della vecchia guardia sono la spina dorsale dei lettori, ma le loro forze soltanto non bastano più a mantenere vivo il medium. Come molti puristi, essi non vogliono cambiare la loro dieta e, **se la science fiction non si evolve, prima o poi si faranno avanti altri media e le sottrarranno la sua distinzione, il privilegio di essere la vetrina d'esposizione del futuro.**

Troppe volte, recentemente, quando volevo stimoli intellettuali mi sono trovato a dover ricorrere alla musica o alla pittura invece che alla science fiction, e di sicuro questo è il suo errore principale. **Per attrarre un uditorio critico la science fiction deve cambiare completamente i suoi temi attuali ed il suo modo di pensare.** Le riviste di science fiction sono nate nel 1930 e, come l'architettura pseudo-aerodinamica del 1930, il pubblico generale incomincia a giudicarla sorpassata. Non solo i viaggi nel tempo, la psionica, il teletrasporto (che non hanno nulla in comune con la scienza e che sono talmente stupefacenti nelle loro implicazioni da richiedere un genio per essere valorizzati in pieno) rivelano gli anni della science fiction: il lettore comune è abbastanza intelligente da capire che la maggior parte dei racconti è costruita su piccole variazioni di questi temi piuttosto che su nuovi voli d'immaginazione.

In altre parole: la science fiction sta diventando accademica. Nel passato, si è visto che questo tipo di virtuosismi accademici sono un segno sicuro di declino e può darsi benissimo che la futura science fiction sarà soltanto un minore passatempo eclettico, come l'Opera del Grand Guignol o i romanzi cavallereschi, pubblicato in qualche rivista che segue per opportunismo le ultime manie della scienza popolare.

Se però vogliamo rifiutare questo punto di vista e vogliamo credere che **la science fiction abbia un continuo e crescente ruolo d'interprete e rappresentazione del futuro,** dove possiamo trovare una nuova fonte di idee?

Per prima cosa, penso che la science fiction dovrebbe voltare le spalle allo spazio, al viaggio interplanetario, agli extraterrestri, alle guerre galattiche e le loro sbrodolature che oggi scorrono per nove riviste su dieci. Sono convinto che H.G. Wells, per grande che sia stato, abbia avuto una disastrosa influenza su tutta la science fiction che è venuta dopo di lui. Non solo le ha dato un repertorio di idee tale da virtualmente monopolizzare il medium per gli ultimi cinquant'anni, ma ha anche stabilito le convenzioni del suo stile e delle sue strutture, con gli **intrecci semplici, il linguaggio giornalistico,** la serie standard di situazioni e personaggi. Sono queste le cose che, lo ammettano o no, oggi danno fastidio ai lettori e suonano antiquate a confronto degli sviluppi degli altri generi letterari.

Spesso mi sono chiesto perché la science fiction partecipi così poco dell'entusiasmo sperimentativo che negli ultimi quaranta o cinquanta anni ha caratterizzato la pittura, la musica e il cinema, in particolare quando vedo che queste forme artistiche stanno diventando sempre più speculative, sempre più interessate a creare nuovi stati mentali, a cercare nuovi livelli di coscienza, nuove costruzioni di simboli e di linguaggio dove le vecchie non sono più valide. **Così, penso che la science fiction debba liberarsi della zavorra che sono le sue attuali forme ed intrecci.** Molti di essi sono troppo espliciti per esprimere sottili interrelazioni di personaggi e di temi. Strumenti narrativi come il viaggio nel tempo e la telepatia, per esempio, salvano lo scrittore dal fastidio di descrivere indirettamente le mutue relazioni fra il tempo e lo spazio, ma, con un curioso paradosso, gli impediscono completamente di usare l'immaginazione perché impongono degli stretti limiti che lasciano poca libertà vera di movimento.

I più grandi sviluppi del prossimo futuro non avranno luogo sulla Luna o su Marte, ma sulla Terra ed è lo spazio interno dell'uomo che deve essere esplorato, non quello interplanetario.

L'unico pianeta alieno è la Terra. In passato, gli interessi scientifici della science fiction si sono rivolti alle scienze fisiche, missilistica, elettronica, cibernetica, ma oggi l'accento dovrebbe essere posto alle scienze biologiche, esercitando su di esse l'immaginazione e traendone gli spunti narrativi che il termine fantascienza implica; la science fiction ha bisogno di più narrativa, l'introduzione nelle riviste dei cosiddetti articoli di divulgazione scientifica è solo un tentativo di rivestire con panni moderni il vecchio materiale di Buck Rogers.

Precisando le mie richieste, vorrei vedere la science fiction diventare astratta e fredda, inventare situazioni completamente nuove e testi che svolgano indirettamente il loro tema. Per esempio, il tema del tempo, che appare come una ferrovia scenica onusta di glorie, vorrei vederlo trattato per quello che è: una delle prospettive della personalità e vorrei che la science fiction elaborasse concetti come zona tempo, tempo profondo e tempo archeopsichico. Vorrei vedere più idee psico-letterarie, più concetti metabiologici e metachimici, vorrei vedere dei sistemi temporali personali, delle psicologie e degli spaziotempi sintetici, o quei remoti ed oscuri semi-mondi che avvertiamo nei dipinti delle personalità dissociate, tutto in completa poesia speculativa e fantasia scientifica.

Credo fermamente che la science fiction abbia tutte le qualità che occorrono per diventare la **letteratura del domani** e che oggi sia il solo medium che ha l'adeguato vocabolario di idee e di situazioni. La qualità che richiede a se stessa è già, sotto ogni punto di vista, superiore alla qualità richiesta ad ogni altro genere narrativo specializzato. D'ora in poi, a parer mio, il lavoro duro cadrà non sugli autori e gli editori, ma sui lettori. Si richiederà loro di accettare uno stile narrativo più obliquo, di comprendere temi, simboli e vocabolari personali.

La prima vera novella di science fiction, una novella che intendo scrivere io stesso se non lo farà nessun altro, è la storia di un uomo che soffre d'una amnesia, che giace su una spiaggia ed osserva una ruota di bicicletta arrugginita cercando di scoprire l'essenza del loro mutuo rapporto. Se suona eccentrica ed astratta, meglio: la science fiction è aperta a molto sperimentalismo; se suona spiacevole, bene: almeno sarà un nuovo tipo di fastidio.

Come conclusione, voglio ricordare lo scafandro da palombaro che Salvador Dalì usò alcuni anni fa a Londra, per tenere una conferenza. Il meccanico che era stato inviato per controllare lo scafandro chiese a Dalì la profondità cui aveva intenzione di scendere. Il maestro gli rispose drammaticamente: «Fino all'Inconscio!» ed il meccanico replicò saggiamente: «Allora temo che non basti». Cinque minuti più tardi, Dalì quasi soffocava nell'elmetto.

È proprio quello, ciò che ancora ci manca: lo scafandro spaziale per lo spazio **interno**. Costruirlo è un compito degno della science fiction!

DI MARIANGELA CERRINO

PASSAGGIO A ERIDANI

Eridani era un luogo dimenticato da Dio.
Era al di fuori di ogni rotta e nessuno con un po' di buon senso ci sarebbe andato di propria scelta. Una lunghissima notte di trentasei ore e un altrettanto lungo giorno alla luce scarlatta di una gigante rossa lo rendevano tutt'altro che invitante. La sua crosta tormentata di deserti e montagne scabre era morta da tempo, nell'atmosfera povera di ossigeno e spoglia di ozono.
Pure l'incrociatore puntava dritto verso la rarefatta fascia di atmosfera ed Eridani, sovrapposto al proprio sole, era singolarmente bello, come un rubino appena pulsante e coronato di luce.
«Dobbiamo andarci, Henry», mormorò Hutch. «Il passaggio delle onde d'urto farà saltare tutti i sensori, e magari anche lo scafo. Perché rischiare? In trentasei ore la tempesta solare di Achenar sarà oltre la nostra rotta: appena il tempo di una notte, qui».
Roll si strinse nelle spalle. Non gli piaceva l'imprevisto, né la perdita di tempo inutile, ma sapeva per esperienza che le intuizioni di Hutch dovevano essere seguite. Da quando facevano squadra assieme, Roll semplicemente non le aveva mai scoperte errate.
Hutch non ci badava, ma era famoso per quello in tutti i porti dove si fermavano; Roll aveva pensato spesso che sarebbe stato suo dovere, come Maestro, segnalarlo, e tuttavia non si era ancora deciso a farlo, e non per negligenza. Conosceva l'asettica crudeltà dei Centri di Perfezionamento per i Sensitivi.
Anche Hutch era nato sulla Terra, come lui, e proprio come lui non riusciva mai a tornarci. Soltanto che Roll era un Maestro, e non aveva più voglia di tornare sulla Terra.
Aveva una moglie e un figlio, là. Lei ancora sua moglie, ma il bambino doveva avere una decina d'anni e non l'aveva mai visto: tutto lo spazio non sarebbe stato sufficiente a proteggerlo dal padre, diceva lei.
Sul visore l'atmosfera rarefatta di Eridani rischiarò il cielo. Erano penetrati negli strati più alti.
«Il computer sta programmando la rotta per una base di stazionamento. È strano», commentò Hutch, distogliendolo dai propri pensieri.
«Perché strano?» ribattè.
Hutch si appoggiò al sedile, all'improvviso distratto.
«Non lo so. Un'idea. Non ho mai saputo dell'esistenza di Basi in questo quadrante».
«Il fatto che tu non la conosca può escludere l'evidenza che esista?».
Hutch sorrise all'ironia del tono.
«No. Naturalmente no».
«Allora scendiamo. La base non l'avrà inventata il computer».
Hutch inserì il programma di discesa nel tracciato di guida e l'incrociatore passò velocissimo da uno strato all'altro,

senza problemi, giungendo a posarsi sulla vecchia pista in titanio di Eridani A, non dissimile dalle piste di tutti gli astroporti fuori mano: le luci si erano accese automaticamente, ma non c'era da sperare in rifornimenti o in un servizio di manutenzione.
Hutch mise fuori la testa dal portello principale e annusò l'aria.
«Lo facevano anche i cani, tanto tempo fa, sulla Terra, quando fiutavano il vento», scherzò Roll, impostando il comando di autoprotezione: la prudenza non era mai troppa; restare bloccati in un posto del genere era l'ultima cosa che potevano permettersi. Hutch si girò con un mezzo sorriso.
«Non mi sembra proprio un complimento, e comunque l'aria fa girare la testa».
«Hai dato un'occhiata ai valori dell'ossigeno?».
«Certo: dovremo muoverci poco e prendere i respiratori di scorta».
«Ci sarà qualcuno?».
«C'è qualcuno».
L'improvvisa serietà, il tono forse, nella voce di Hutch, fermò Roll. Loro non portavano divisa ma l'emblema dell'Ordine dei Maestri della Vigilanza, il più prestigioso dell'intera Federazione, spiccava sulle tute, e quel simbolo non sempre li proteggeva. Spesso, anzi, li metteva nei guai.
«Che cos'hai visto?» chiese quindi Roll, teso.
«Niente. Stando ai sensori in questo posto non c'è nessuno».
«Un'altra delle tue idee?».
«Forse».
Hutch non aveva voglia di parlare. Aveva l'aria un po' assente, come per un pensiero fisso. Roll conosceva quei sintomi.
«Appena senti qualcosa, qualsiasi cosa, dimmelo» gli ordinò.
Ma Hutch uscì come se non avesse parlato.
Il vecchio li aspettava al fondo del breve tunnel che dalla pista portava su, verso la stazione di rifornimento. Il tunnel sembrava inattivo da un'infinità di tempo, ma anche il vecchio sembrava lì da altrettanto.
Era un gran vecchio. I folti capelli bianchi incorniciavano il viso bruciato da una quantità eccessiva di ultravioletti, ma il naso era diritto, e nella fittissima rete di rughe gli occhi erano due specchi di acqua tranquilla.
Tese loro le mani prima ancora che l'avessero raggiunto. Portava una giubba di cuoio locale, dura, del colore dell'ambra, e un allegro fazzoletto al collo.
«Salute, voi due!» li apostrofò cordialmente.
«Sono il comandante Roll, Henry Roll. Della Vigilanza della Federazione».
La stretta che ricevette era forte. Era un Maestro e non gli piaceva essere toccato, ma non riuscì a sottrarsi all'entusiasmo del vecchio.
«So bene chi siete! Eridani A è un buco, ma ha un computer e dei terminali che mi hanno scodellato tutti i vostri dati da quanto il tuo giovane pilota mi ha fornito i codici di entrata al computer del tuo incrociatore».
Roll si girò a mezzo, sorpreso, ma Hutch evitò di giustificarsi e si strinse nelle spalle. Il vecchio scosse il capo.
«Vieni, comandante. Una notte su Eridani non è poi così lunga, e qui viene così poca gente!».
«Questo posso crederlo facilmente. Qual è il tuo nome?».
«Marco; chiamami soltanto Marco».
Avevano raggiunto la sala di ristoro. Una sala troppo grande per un posto come quello: c'erano almeno una quarantina di tavoli, e tutti erano vuoti. Dietro il lunghissimo banco di mescita le luci impietose rivelavano gli accumuli di polvere, gli oggetti antiquati, l'abbandono.
Il vecchio li sistemò ad un tavolo e raggiunse il banco, pieno di zelo. Il borbottare di una apparecchiatura a pressione, dopo appena un secondo, rivelò che forse potevano sperare in qualcosa di caldo.
Tre delle pareti della sala erano completamente di vetro sensibile, che variava il colore con l'intensità della luce per proteggere l'interno dagli ultravioletti; adesso, con il buio, facevano dilagare soltanto la fredda bellezza del deserto tutt'attorno. Erano sulla sommità di una collina piatta, e il deserto si allargava come un mare tranquillo fino alle montagne all'orizzonte, oscure cattedrali senza cancelli. Due piccole lune rosse, piene come frutti troppo maturi, sorgevano dal buio.
Hutch stava rigido davanti alla vetrata centrale, le mani in tasca. Roll lasciò il tavolo e lo raggiunse.
«Non ho fornito nessun codice, Henry», gli mormorò Hutch, come se stesse parlando di una cosa da niente.
Il vecchio aveva posato tre tazze fumanti sul tavolo.
«È bello, vero?» esclamò allegramente. «E c'è una così grande pace!».
«Troppa», assentì Roll. «Non ti pesa?».
«Sono solo da molto tempo. E la solitudine, amico mio, è una malattia dolcissima. Non volete del caffè?».
«Caffè?» esclamò Hutch. «Vero caffè?».
Il vecchio allargò le braccia.
«Tutto può essere vero e tutto può essere falso, non lo sai?».
Roll prese la tazza: era indubbiamente caffè. Vero, vecchio buon caffè terrestre. Gli occhi del vecchio brillarono come piccole stelle luminose, ammiccando.
«Tu che parli a me di solitudine sei molto solo, comandante Roll», mormorò. «Anche tu sai quanto è dolce questa malattia».
«Che cosa vuoi da noi, vecchio?» esclamò Roll, punto sul vivo e all'improvviso in allarme.
«Io? Niente. Che cosa posso volere?».
«Henry!» La voce di Hutch era stata appena un sussurro, ma Roll lasciò la tazza e lo raggiunse. Hutch si era portato le mani alla fronte.
Una delle pareti si era fatta oscura e lentamente l'immagine prese forma: una città antica, anzi antichissima; era curiosamente divisa da canali d'acqua azzurri, rosa e oro sotto il sole. Come un pizzo. Una fantasia. Un sogno.
Hutch scosse il capo, per liberarsi dal peso di quell'immagine. Nella sala le luci si erano attenuate e la visione faceva saltare i contorni e mutava la realtà.
«Io conosco questo posto!» esclamò Hutch.
«Certo che la conosci, e anche tu, comandante, perché siete terrestri, dopotutto. È Venezia, la mia città: io ci sono nato».
«Tu sei matto», protestò Hutch. «Da almeno cinquecento anni nessuno nasce più a Venezia. Io l'ho vista, certo, quando ero ragazzo, ma è un museo. L'hanno portata via dal suo luogo originale e ricostruita: case, canali, acqua e ponti, dentro una cupola. Ci vogliono tre giorni per visitarla tutta e il biglietto d'entrata è piuttosto salato».
«Lo so. Tutto può essere vero e tutto può essere falso, e questa è soltanto una olografia. Prendete il mio caffè, adesso, prima che si raffreddi».

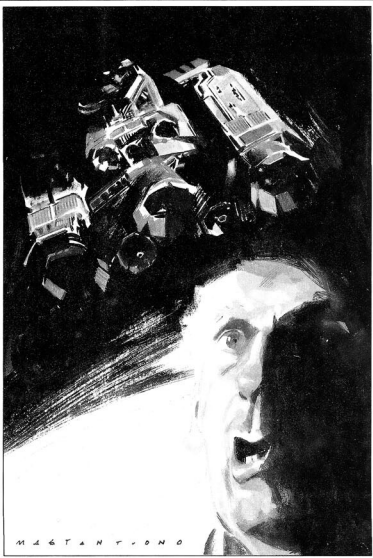
Sedettero voltando le spalle alla città splendente, illuminata da un sole lontano. Hutch era pallido: l'olografia, prima di formarsi, era passata dalla sua mente, e il vecchio lo sapeva.
Il caffè andò giù buono e forte.
«Perché non ci parli di te, Marco?» lo interrogò Roll.
«Davvero ti interessa, comandante?». Di nuovo gli occhi gli brillavano.
«Non puoi essere qui davvero da solo».
«Perché no? Un uomo ha ben poco da fare, quando sono le macchine a vivere al suo posto».
«Parlaci del tuo passato», intervenne Hutch.
«Tu non hai bisogno che te ne parli, ragazzo mio», mormorò il vecchio. «Il passato ti sta nelle mani e nella mente, e appena ci pensi è tuo».
«No!» si allarmò Roll.
«Non temerai, comandante. Non posso farti alcun male».
«Non puoi farne a me, ma puoi farne a lui».
«Sembri un uomo duro, comandante Roll», borbottò il vecchio, adesso irritato «ma anche la tua è soltanto apparenza. Vuoi sentire la mia storia? È molto semplice: molto tempo fa questo quadrante di spazio era inesplorato ed io, e altri come me, abbiamo aperto la via alla sua conquista. Ti sembrerà strano, ma i sistemi stellari a quel tempo si raggiungevano a sbalzi, ad uno ad uno. Noi mettevamo le basi, lottavamo prendendo quello che c'era da prendere, e poi via, per un altro balzo. Era tutto facile, e bello, a quei tempi».
«Eri giovane, nonno. È tutto lì il segreto». La voce di Hutch suonò dolcissima, come se cercasse di spiegare una favola ad un bambino deluso. Il vecchio gli sfiorò la fronte con le grosse mani.
«Tu che vedi lontano sai quello che sto dicendo!».
«Hutch!» intervenne Roll, allarmato. «Non lasciarti dominare».
Per il vecchio fu come se non avesse parlato.
«Dopo di noi venivano gli studiosi, i coloni, e poi i ricchi, con le loro idee», aggiunse.
«Adesso le cose sono cambiate», l'interruppe Roll.
«Lo so. Adesso c'è anche la Legge e il Diritto. Voi due siete la legge, in qualche modo. Non avete più niente da conquistare, ma non potete vivere senza conquista, e così vi conquistate la vita. Grazie a Dio diete ancora umani».
«Hai uno strano modo di parlare».
«La verità ti fa paura, comandante? No, non a te. Non saresti un Maestro e non avresti lasciato la tua donna scegliendo la sua felicità anziché la tua, se fosse così».
«C'è una presenza», l'interruppe Hutch «non siamo più soli».
«La vedi?». Il vecchio trasalì. «Davvero la vedi?».
«È un'ombra. Come la tua città di sogno alle mie spalle».
Il vecchio si distese, quietandosi.
«Eridani attirò tutti i cercatori del Quadrante, all'inizio della sua conquista», continuò. «C'erano vene di carbonio puro: i diamanti più belli che un essere abbia mai visto. In quei giorni il pianeta era nel caos: non c'era legge, e solo il più forte restava vivo, e lui era forte. Era uno di quegli uomini nati per dominare e i suoi occhi vedevano lontano. Proprio come te, mio giovane amico. Abbiamo combattuto insieme molte battaglie, fianco a fianco, giorno dopo giorno. Siamo stati uomini e amici e abbiamo fermato le macchine con la nostra umanità».
«Zitto, vecchio. Zitto!» mormorò Hutch, coprendosi la faccia. Grosse gocce di sudore gli scorrevano sulla fronte e lungo le guance, fin nel collo, ma il vecchio scosse il capo.
«Quando sono venuti e ci hanno teso la trappola lui sapeva. Proprio qui... Lui poteva salvarsi abbandonandomi, e non l'ha fatto. Avrebbe potuto avere ancora conquista, ricchezza e amore, ma è rimasto, ed è morto come un uomo qualunque. Per amicizia».
«Lo vedo!» mormorò Hutch. «Lì, proprio davanti a noi!».
Nella sala adesso faceva freddo. Un freddo che veniva da ogni oggetto e da ogni punto. Tutto era freddo. Anche il piano del tavolo. Roll se ne accorse e allontanò la mano con un brivido.
Lui non vedeva altro che la sala vuota, non sentiva altro che il borbottio dell'apparecchiatura a pressione, e tuttavia ci doveva essere una quantità incredibile di energia: era come una massa viva, disperatamente e ostinatamente viva a dispetto del tempo.
La faccia di Hutch stava diventando di pura agonia, e i vetri del banco di mescita s'incrinarono saltando tutti assieme. Roll si alzò rovesciando la sedia.
«Basta, vecchio! Hutch non può subire oltre i tuoi ricordi!».
«Il tuo giovane pilota è un sensitivo. Non lo sapevi, comandante? Quel gran cervellone che guida il tuo incrociatore potresti buttarlo, se il tuo amico sapesse usare i suoi poteri. Questo posto è colmo soltanto di ricordi, ed è soltanto lui a farli vivi».
«Così non resisterà trentasei ore».
«No, temo di no. Raccoglierà le sensazioni, i dolori, le emozioni e le paure di tutti quelli che sono passati da qui. ed è troppo per una mente sola».
Roll afferrò Hutch per un braccio e lo costrinse ad alzarsi.
«Andiamo via!» gli ordinò.
«No». Hutch si oppose con energia. «Non possiamo. La tempesta, Henry: hai dimenticato la tempesta?».

«L'affronteremo».
Hutch chiuse gli occhi: erano già troppe le cose che poteva vedere senza averne il dominio.
«Non fare il pazzo, Henry. Tu qui sei al sicuro».
«Il tuo pilota ha ragione. Se rimani lui morirà certamente, ma se parti anche tu potresti non farcela. Pensaci, comandante. Morire come un uomo qualunque, per amicizia».
«Io non so chi tu sia, vecchio; ma porterò Hutch fuori di qui. Non permetterò che muoia perché tu e le tue ombre possiate vivere per una notte. Perché è soltanto questo che vuoi!».
«Ne sei proprio sicuro, comandante? Solo questo?» ribattè il vecchio senza scomporsi. Il tono, nella sua voce, placò come d'incanto la furia di Roll.
«Ci stai ingannando. Insegui i tuoi bei tempi e non ti accorgi che sono sepolti ormai da troppo».
«E tu chi stai inseguendo, comandante? L'immagine che credi di avere?».
Roll tacque, accorgendosi che avrebbe potuto passare una vita a parlare con quel vecchio che sapeva aggirare così bene la sua abilità di Maestro. In certi momenti gli ricordava i vecchi del suo paese, sulla Terra: vecchi fuori posto nelle vuote Sale di Gioia, con gli occhi pieni di orizzonti conquistati.
Forse sarebbe stata una bella notte, se avesse potuto parlare almeno un poco di sé, del proprio passato, di tutte le cose non fatte, e forse di suo figlio.
Allungò la mano per sfiorarlo, ma non ci riuscì, come se il vecchio fosse separato da lui da un sipario. Piccole immagini luminose si andavano componendo nella sala, apparentemente in modo causale, talune opache, altre pulsanti.
«Mi dispiace, Marco. Non posso restare. Devi capirmi».
«Certo. È una buona morte, comandante, una morte per amicizia».
Roll gli girò le spalle. Il vecchio sorrideva ancora guardandolo mentre trascinava Hutch verso il passaggio.
Piccoli fuochi fatui danzavano a mezz'aria nel tunnel, venendo loro incontro e scostandosi soltanto all'ultimo istante. Il freddo era tanto acuto che Roll fu costretto a fermarsi. Il tempo gli sfuggiva e di tutto quanto gli stava attorno, soltanto Hutch aveva ancora calore. Lo appoggiò alla parete, sostenendolo.
«Ti porterò fuori. Mi hai sentito, Hutch? Sono un Maestro. Prendi la mia forza e la mia mente!» gli ordinò.
«Ci sto provando, Henry. Ci sto provando».
La voce non era più la sua, ma si eresse tremando. Il suo calore mitigò il freddo rompendolo. I fuochi danzanti, centinaia ormai, si aprirono e si allontanarono, e quando guadagnarono l'uscita stavano tutti appollaiati sullo stesso lato del passaggio, come curiosi uccelli in attesa.
L'incrociatore era caldo metallo nella luce scarlatta delle due lune. Sulla pista non c'erano presenze. E quel vuoto reale, o quella realtà senza ombre, riuscì all'improvviso squallida quanto la stazione deserta.
Raggiunsero la cabina. Hutch si abbandonò sul sedile e il computer si attivò docile. Roll compì tutte le operazioni per il decollo. e Hutch restò con gli occhi chiusi, il viso disteso.
«Eridani A è stato abbandonato nell'ottantaduesimo anno della Prima Era di Conquista, quando le vene diamantifere si sono esaurite. È più di cinquecento anni fa, Henry».
«Come lo sai?».
«Lo sta dicendo il computer».
Roll spinse l'incrociatore su, verso l'atmosfera rarefatta, senza più guardare i dati che scorrevano sugli schermi. Sfrecciarono via dalla base deserta, verso la tempesta.

Mariangela Cerrino

Illustrazioni di Corrado Mastantuono

Mariangela Cerrino è nata a Torino nel 1948. È dirigente in una industria alimentare, ma la sua vera passione è lo scrivere. Si rivelò a 17 anni con un western storico e da allora ne ha pubblicati 25 editi da Sonzogno e dalle Edizioni Frontiera firmati con lo pseudonimo di "May Ioannes Cherry, diversi dei quali imperniati sul personaggio di Eljah Mc Gowen che, a detta dell'autrice, è il suo più autobiografico. Abbastanza tardi nella sua carriera di scrittrice, nel 1980, Mariangela Cerrino è passata alla fantascienza, inizialmente una riverniciatura futuribile del western, poi man mano sempre più autonoma e originale. Ha pubblicato racconti su ***Omni, Futura, Millemondi*** *e uno di essi, Il segreto di* ***Mavi-Su*** *ha vinto il Premio di Italia 1984.*
Ha pubblicato due romanzi: ***Cielo 19*** *(Pulp, Torino 1983) e* ***L'Ultima terra oscura*** *(Nord, Milano 1989), segnalato su queste pagine e meritatamente vincitore del Premio Italia 1990 per la categoria.* ***Passaggio a Eridani*** *ci è sembrato particolarmente significativo della concezione che della fantascienza ha la scrittrice torinese, un senso "umanistico" che sarebbe piaciuto a Simak e Sturgeon e piacerebbe a Bradbury: in esso si ripercuote l'eco western della "Frontiera" trasportata nello spazio e risalta il tema dell'amicizia su cui in fondo di basa* ***L'ultima terra oscura****. Realtà o immaginazione quella che su Eridani A vivono i sensitivi Hutch e Roll? O forse quella che è stata preparata per loro è soltanto una "prova"?*

G.d.T.

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 109 - MAGGIO 1992

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA - Potrete staccare questa pagina oppure farne una fotocopia

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio del pubblico				Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio del pubblico			
	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo		Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Il numero 109 nel suo complesso					Le avventure di Karen Springwell di Smolderen & Gauckler				
La copertina di Bolton					Antefatto a cura di Gori				
La grafica generale					Posteterna				
La pubblicità					Carissimi Eternauti di Traini				
La qualità della stampa in b/n					Autori: Guido Buzzelli di Gori				
La qualità della stampa a colori					Cristalli Sognanti a cura di Genovesi				
La qualità della carta					Lo Specchio di Alice a cura di Passaro				
La qualità della rilegatura					Primafilm a cura di Milan				
Leo Roa di Gimenez					La fantascienza secondo F&L di de Turris				
Cromwell Stone di Andreas					Gli effetti speciali cinematografici di Siena				
Fratelli di sangue di Brolli & Fabbri					Visitors di J.G. Ballard				
Blade l'uccisore di vampiri di Wolfman & Colan					Passaggio a Eridani di M. Cerrino				
Zara di Schuiten & Schuiten					Indice di gradimento a cura dei lettori				
Den di Corben									

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 106 - FEBBRAIO 1992

Dati in percentuale

	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Il numero 106 nel suo complesso	4	24	64	8
la copertina di Sanjulian	16	36	36	12
La grafica generale	0	20	52	28
La pubblicità	16	40	32	12
La qualità della stampa in b/n	0	16	52	32
La qualità della stampa a colori	4	0	56	40
La qualità della carta	0	12	52	36
La qualità della rilegatura	4	12	40	44
American Flagg di Chaykin	40	20	28	12
Ozono di Segura & Ortiz	4	44	48	4
Psicoteca di De Angelis & Mastantuono	4	64	28	4
Legame di sangue di Sicomoro	20	20	44	16
Prima dell'Incal di Jodorowsky & Janjetov	12	20	40	28
Pellicce di Pocsik & Corben	12	24	36	28
Burton & Cyb di Segura & Ortiz	0	28	40	32
Dragoland di Torricelli	0	44	36	20
Overearth di Maltoni & Patrito	12	40	36	12
Posteterna	8	32	44	16

Dati in percentuale

	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Carissimi Eternauti... di Traini	0	40	52	8
Antefatto di Gori	12	44	36	8
Cristalli Sognanti a cura di Genovesi	8	36	52	4
Lo Specchio di Alice a cura di Passaro	8	76	16	0
Primafilm a cura di Milan	0	48	48	4
Premi e fantascienza di de Turris	12	40	44	4
Gli effetti speciali cinematografici di Siena	4	48	40	8
Visitors a cura di D'Andrea	16	56	28	0
Ciò che ero, ciò che sono, ciò che sarò di Morzenti	20	12	68	0
Indice di gradimento a cura dei lettori	20	20	44	16

I FUMETTI PIÙ BELLI DEL MONDO!

L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XI - N. 109
Maggio 1992 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale Gr. III/ 70% – **Direttore:** Oreste del Buono; **Direttore Editoriale e responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Ottavio De Angelis, Stefano Dodet, Tito Intoppa, Mario Moccia, David Rauso, Rodolfo Torti, Ugo Traini; **Traduzioni:** Ugo Traini, Gianni Brunoro; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma; Telefono 06/54.04.813; Telex 616272 COART I (linee sempre inserite); **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Penta Litho, Roma – Typongraph, Verona; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** John Bolton; **Diritti internazionali:** Strip Art Features (ad eccezione di Italia e Spagna)

Servizio Arretrati: *Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 Lire 6.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 2.800 per ciascuna spedizione.*
Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione.

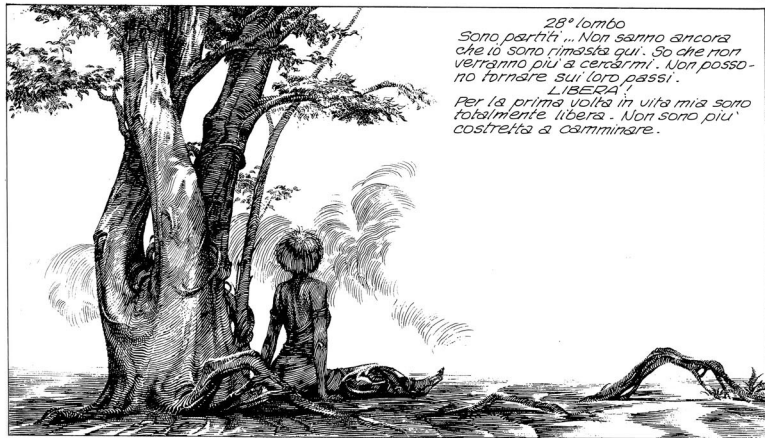
Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telex inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

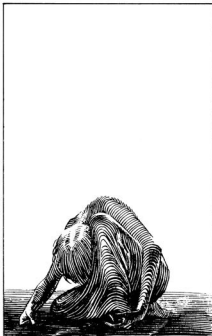
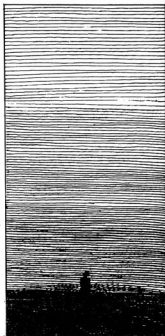
La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

Associato all'USPI
Unione Stampa Periodica Italiana

OLIVE
DIARIO PERSONALE
139° periodo 27° ciclo 13° lombo
Sono stanca di essere trattata come una bambina. Dopotutto ormai ho più di 65 cicli. Gli altri sono stati iniziati molto prima.
Tutte le volte che chiedo agli anziani mi rispondono che il rito dell'iniziazione non può essere celebrato un giorno qualsiasi. Dovremmo avere un buon anticipo per fermarci tre interi lombi ...

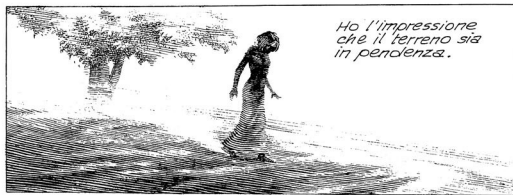
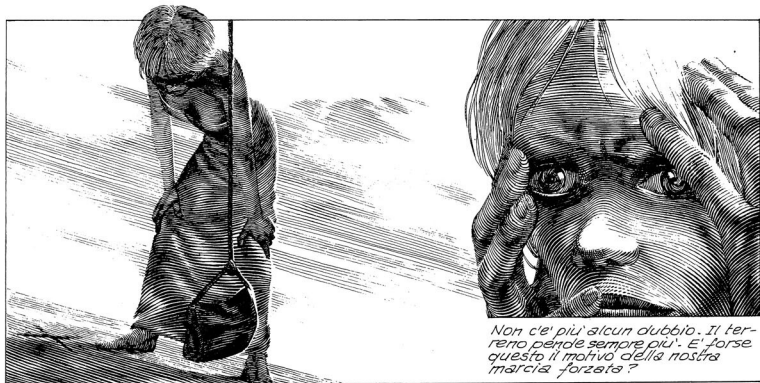
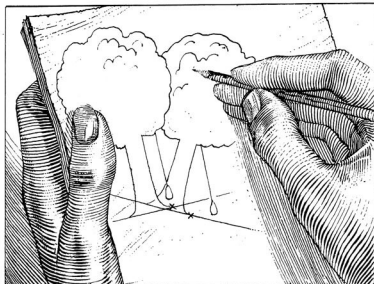
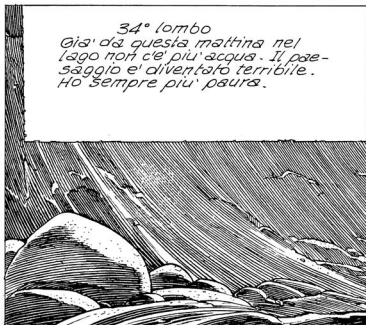
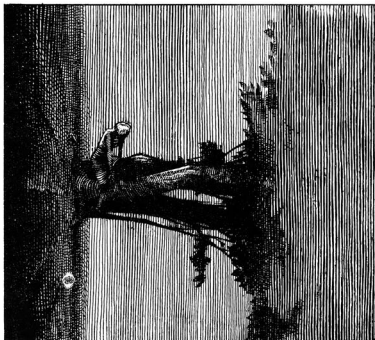
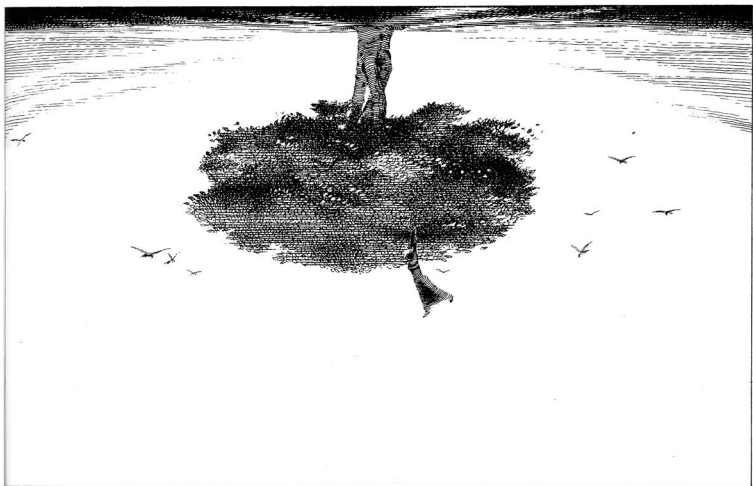
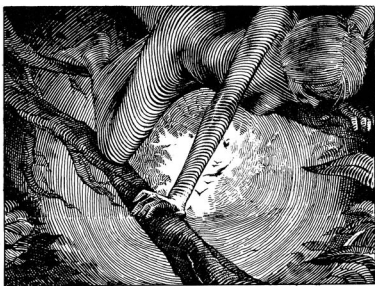
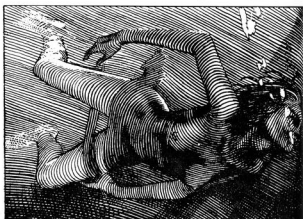
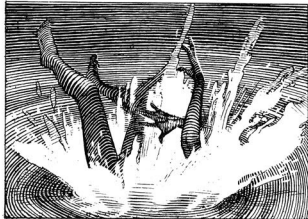
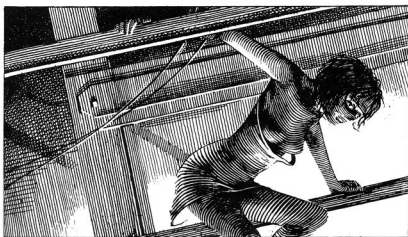
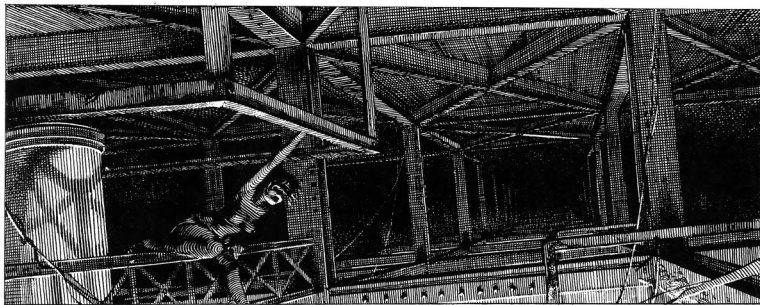
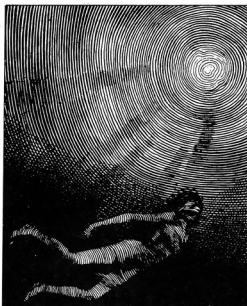
21° lombo
Mi piacerebbe sapere perché dobbiamo camminare per tutto il giorno, perdipiù per tornare al punto di partenza alla fine di ogni ciclo... Perché tutta questa paura di non aver fatto mai abbastanza strada?

28° lombo
Sono partiti ... Non sanno ancora che io sono rimasta qui. So che non verranno più a cercarmi. Non possono tornare sui loro passi.
LIBERA!
Per la prima volta in vita mia sono totalmente libera. Non sono più costretta a camminare.

Prima che se ne andassero ho rubato un grosso sacco di semi di Balik, biscotti e frutta secca. Ho anche due otri pieni d'acqua potabile. Posso resistere tranquillamente per un intero ciclo. Dall'alto del mio albero li vedro' arrivare da lontano. Non crederanno ai loro occhi... Adesso posso osservare a mio piacimento tutti i dettagli del paesaggio.

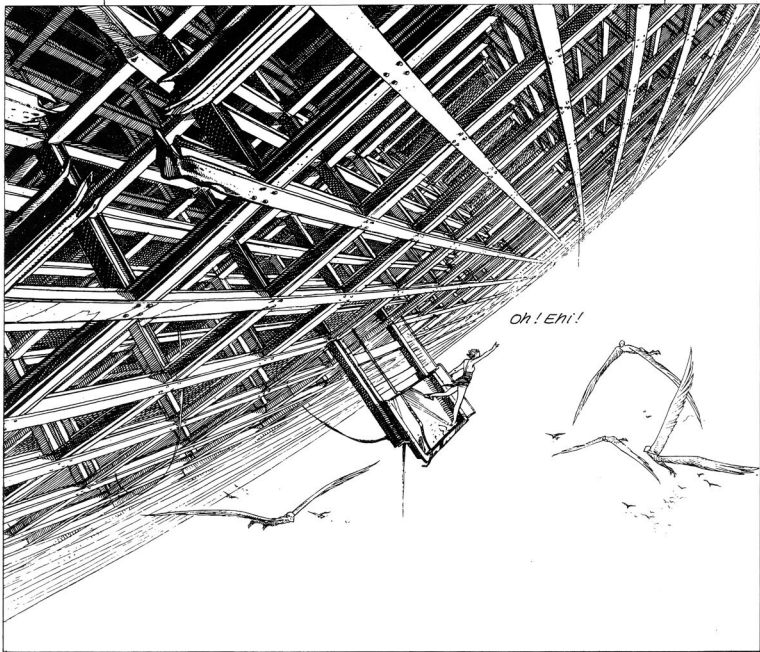
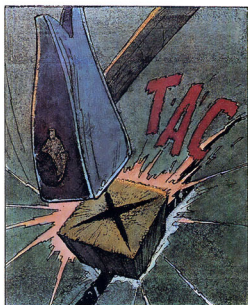
Posso prendermela comoda.

29°lombo
La prima notte che passo da sola. Sulla terra si dorme male.
Mi ero abituata a farmi sballottare dai carri. Qui tutto e' silenzio.
Posso perfino sentir battere il mio cuore ...

Qualcosa sembra
essere cambiato.

Ho l'impressione
che il terreno sia
in pendenza.

Lo vedro'
subito...

Non c'e' piu' alcun dubbio. Il terreno pende sempre piu'. E' forse questo il motivo della nostra marcia forzata?

42° lombo
La pendenza del terreno aumenta poco a poco. Oggi per poco non cadevo sotto al pendio. Sarei arrivata in fondo a pezzi ...
Alcune pietre si staccano e rotolano giu' rumorosamente. La notte il baccano mi impedisce di dormire.
L'angoscia non mi abbandona piu'. Non arrivero' mai alla fine del ciclo.

78° lombo
Oggi sono arrivata alla meta' del ciclo. A partire da questo momento ricomincero' a scendere. Il brutto e' passato. Ho molto meno paura da quando non sono piu' sola.
Mi sono fatta un amico, adora i miei semi di Balik...

Sono dunque arrivata alla conclusione che la nostra terra assomiglia ad una palla che rotola senza posa, una palla talmente grande da aver bisogno di cento lombi per fare un giro completo. Siamo condannati a camminare verso il basso della sfera fino alla fine dei nostri giorni! Non credo che...

Oh! Ehi!

TAC

LIVA: E' L'ULTIMO ... DOPO QUESTO MI FERMO!
CRR

ALLORA, SEI SEMPRE DECISA RIGUARDO A DOMANI ...?
CRRR

CERTO! NON PENSERAI MICA CHE RINUNCI PROPRIO ORA!

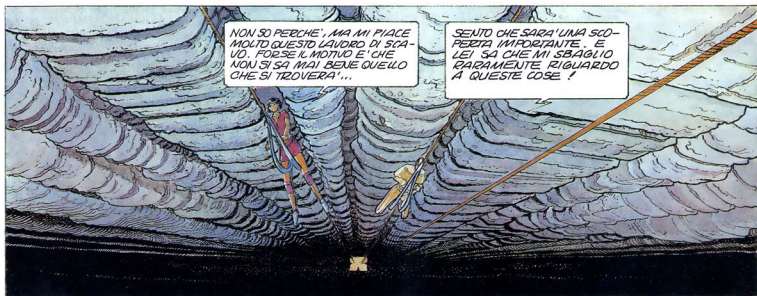
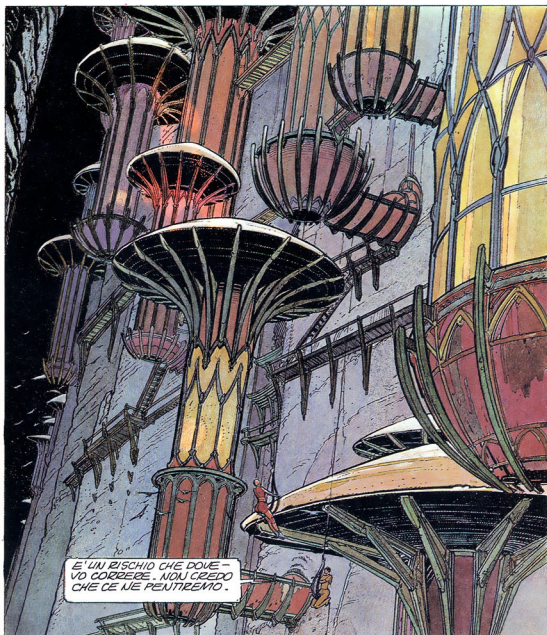
ASPETTO DA COSI' TANTO TEMPO CHE L'ARRIVO DELLA LUCE COINCIDA CON IL MIO CICLO ...

VA BENE, LIVA ... PUOI ANDARE.

SAI BENE CHE QUESTO E' IL MIO SOGNO PIU' BELLO ... DEV'ESSERE FANTASTICO METTERE AL MONDO UNA NUOVA PICCOLA GAMMA ...

... IL CHE NON ESCLUDE CHE SIA UNA DELLE COSE CHE MI SPAVENTA MAGGIORMENTE.

... ESSERE INSEMINATA DAL LIGAM ...
QUELLA GROSSA LARVA?

VADO IO PER PRIMA!
EHI!
LENNI, ASPETTAMI. TI RAGGIUNGO!
ALLORA, NELLE, SEI SEMPRE IN FORMA PER DOMANI?
CERTO!
ABBIAMO FATTO UN ALTRO PAIO DI INTAGLI NELLA GALLERIA...
PERFETTO... E' BELLO VEDERE CHE FINALMENTE HAI DECISO DI METTERCELA TUTTA!
NON SO PERCHE', MA MI PIACE MOLTO QUESTO LAVORO DI SCAVO. FORSE IL MOTIVO E' CHE NON SI SA MAI BENE QUELLO CHE SI TROVERA'...
SENTO CHE SARA' UNA SCOPERTA IMPORTANTE. E LEI SA CHE MI SBAGLIO RARAMENTE RIGUARDO A QUESTE COSE!

E' UN RISCHIO CHE DOVEVO CORRERE. NON CREDO CHE CE NE PENTIREMO.

IL GIORNO DOPO, ALL'ALBA ...
NELLE, E' L'ORA.

NELLE, IL TUO GENITORE E' PRONTO. HAI CAPITO BENE COME LO DEVI SALUTARE ?

PENSO PROPRIO DI SI'. SARA' UN MOMENTO DAVVERO PENOSO PER ME: ABBRACCIARE QUELLA GROSSA LARVA...

MA E' NECESSARIO, SE NON VOGLIO CHE MI SUCCEDA LA STESSA COSA CHE A LURISSE.
STAI ZITTA, NELLE. SAI BENE CHE NON DOBBIAMO PIU' PARLARNE!

FATTO!
IL RAGGIO DI SOLE E' GIA' ARRIVATO ALLA ROCCIA BLU. MUOVETEVI!

SII FIDUCIOSA, ANDRA' TUTTO BENE!

TI ASPETTEREMO... BUONA FORTUNA, NELLE.

BLEARK!

TRA POCO SARA' IL MOMENTO!
RAAAR, HHHH.
KLOK
INSPIRA PROFONDAMENTE, NELLE!
SBLOP.
BENE!
BRAVA!
AAAH!
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP

NEL FRATTEMPO, SU UN PICCOLO PIANETA A MOLTI LOMBI LUCE DA LI' ...

ZARA, IL QUINTO PIANETA, E' COSTITUITO DA DUE SOTTILI CORTECCE INDIPENDENTI L'UNA DALL'ALTRA. SOLO LA CORTECCIA ESTERNA E' IN PERPETUA ROTAZIONE. RIGUARDO ALLA CORTECCIA INTERNA SI PENSA CHE QUEST'ULTIMA SIA FISSA RISPETTO A ZEDRA: IL PIANETA D'ATTRAZIONE. LA PRIMA CORTECCIA E' COPERTA DA UNA VARIEGATA VEGETAZIONE E DA ROCCE TRASLUCIDE, ALCUNE DELLE QUALI HANNO LA PUREZZA DEL CRISTALLO.

VEGETAZIONE
ABITAZIONI
ZARA
ROCCE TRASLUCIDE
SCORZA ROCCIOSA
E NON TI HO ANCORA DETTO LA COSA MIGLIORE: DEGLI AVVENTURIERI DELLO SPAZIO AFFERMANO DI AVER VISTO ATTRAVERSO QUEI CRISTALLI UN POPOLO DI DONNE PACIFICHE... SI SAREBBERO EVOLUTE LI', ISOLATE, SENZA ALCUN CONTATTO CON IL RESTO DEL MONDO...

LA DESCRIZIONE DEI LORO COSTUMI SAFFICI SEMBRA COSI' FANTASIOSA CHE SAREBBE ASSURDO PRENDERLA SUL SERIO. AL CONTRARIO, L'IPOTESI DI UNA SOCIETA' RIMASTA SCONOSCIUTA A CAUSA DELLA CORTECCIA SFERICA DEL PIANETA MI E' SEMBRATA MOLTO VEROSIMILE...

ALLORA, COSA NE DICI DI TUTTO QUESTO? NON CREDETE CHE SU QUEL PIANETA CI SIA DI CHE SODDISFARE LE NOSTRE AMBIZIONI DI CONQUISTA?
IL VIAGGIO DOVREBBE ESSERE ABBASTANZA BREVE!
UN PIANETA DI DONNE. NON POSSO CREDERCI!

ALLORA, SIAMO D'ACCORDO! SI PARTE PER ZARA!

INTANTO ...

VEDI, NELLE, TUTTO E' BENE CIO' CHE FINISCE BENE !

SI' ! PUOI DIRLO FORTE !

STO MORENDO DI FAME... NON AVRESTE QUALCOSA DA MANGIARE ?.. MANGIARE, RIUSCITE A CAPIRMI ?

SI DIREBBE CHE ABBIANO CAPITO...

QUESTO POSTO HA L'ARIA DI ESSERE COMODO. CREDO CHE MI STENDERO' UN PO'...

UN'ORA PIU' TARDI...
KIII KIII
KII KII
?

ALL'INTERNO DEL PIANETA ZARA DUE MONDI VERTICALI E PARALLELI SI ESTENDONO A PERDITA D'OCCHIO ... A SINISTRA IL PAESE DELLE GAMME INCROSTATO NELLA PARETE VERTICALE, MOLTO PIU' ALTO, LE SUE INSTALLAZIONI AGRICOLE. DI FRONTE, LA PARETE DOVE CI SONO LE COLTURE, CON LE GRANDI ESTENSIONI FERTILI, I DESERTI ARIDI, E FORESTE DI RADICI, LE ROCCE DI CRISTALLO ...

ATTORNO A QUEST'ASSE CI SONO MOLTE CORDE DISPOSTE IN CIRCOLO. PERMETTONO GLI SPOSTAMENTI IN VERTICALE E TRASMETTONO FORZA MOTRICE AL PAESE.

AAH!
?

GINA E FANNETTE! MA COSA FATE LI'?

AH, SEI TU, NELLE. BE', STAVAMO...

...STAVAMO CONTROLLANDO LE SCORTE, CHE NON VENISSERO ATTACCATE DAI VICHNOUS. DEVONO FARE DEI DANNI ENORMI QUELLE BESTIE .!!
I VICHNOUS? MA SE SONO SCOMPARSI ORMAI DA CICLI E CICLI!
NE SEI CERTA? NOI VOLEVAMO ESSERNE SICURE AL CENTO PER CENTO!
VICHNOUS! CHE IMMAGINAZIONE QUELLE!
SERA... LE GAMME, AGGRAPPATE ALLE LORO SCALATRICI ASPETTANO CHE LIVA TRASMETTA DELLE IMMAGINI.
SONO PRONTA!
EHI NELLE!
NELLE, HAI IDEA DEL SOGNO CHE PROIETTERA' LIVA STASERA?
NEPPURE PER IDEA, LENNI! E' SEMPRE MOLTO DIFFICILE SAPERE COSA PENSA.
ANCHE PER TE CHE SEI LA SUA COMPAGNA? SPERAVO CHE LEI POTESSE FARTI DELLE CONFIDENZE...
NO! LEI INTERIORIZZA TUTTO...
IL SOLO MOMENTO IN CUI COMUNICA DAVVERO E' IN SOGNO. ALLORA LEI ARRIVA A TRASMETTERCI DELLE IMMAGINI MEGLIO DI CHIUNQUE ALTRA...
ATTENTE, STA PER COMINCIARE!

... SONO ... SONO ... LE GAMME ALATE ...

VOLANO DOLCEMENTE ... SENZA FARE IL MINIMO RUMORE ...

... IN UNA SPESSA FORESTA ... UN INTENSO PROFUMO DI PETALI ...

... UN GRANDE CHIARORE ... MOLTA LUCE ...

... SOFFIA UN VENTO MOLTO DOLCE ...

... UNA DELLE PIANTE PIU' ALTE CHE ATTIRA ...

...UNA PIAN
AIUTO !!
!
!
?

AIUTO!!
CHI E'?
NON LA CONOSCO!
DA DOVE VIENE?
DOBBIAMO LEVARLA DA LI'!
CI VADO IO! DIRIGI IL BRACCIO, LENNI!
PRESTO! FINCHE' E' ALLA NOSTRA PORTATA!

FATTO ! E' SALVA !

IL GIORNO DOPO...
SI DICE CHE SI CHIAMI OLIVE !
PARE CHE ABBIA DETTO CHE PROVIENE DA UN ALTRO PIANETA, TRASPORTATA DA ALCUNI FALENI...
FALENI ? NON SAPEVO CHE ESISTESSERO ANCORA

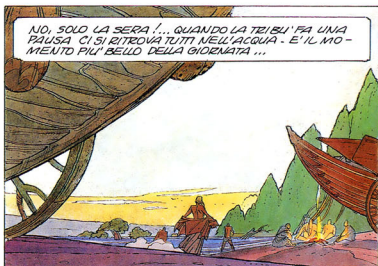
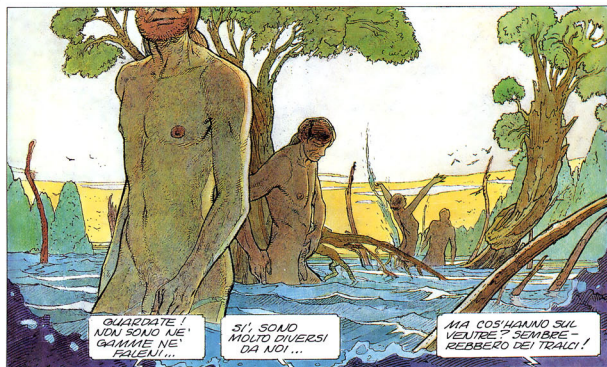
SAREBBE POI RIUSCITA A PASSARE PER DELLE ROCCE, PROPRIO COME FACEVANO I FALENI TANTI CICLI FA PER ATTACCARE I NOSTRI RACCOLTI...
COME SARA' IL SUO PIANETA' ?
CE LO RACCONTERA' STASERA...

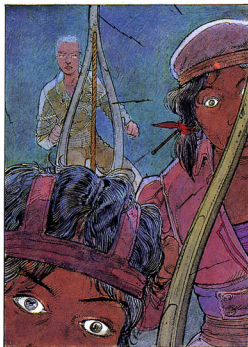
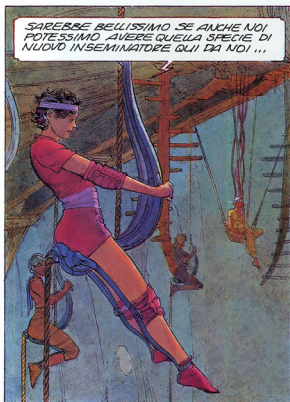
LA SERA, NELLA NAVICELLA DI PROIEZIONE.
TI SIEDERAI QUI. LA PIANTA CHE SI TROVA SOPRA DI TE CAPTA I TUOI PENSIERI PROIETTANDOLI INGRANDITI SU QUELLA PARETE DI FRONTE !
RILASSATI... LE IMMAGINI VERRANNO DA SOLE. LA BIO-LUCE E' MOLTO POTENTE.

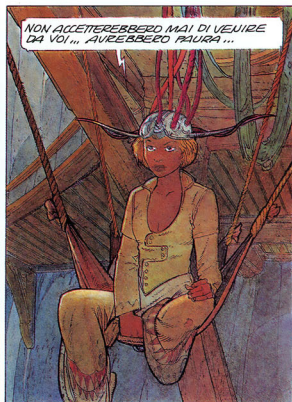
...IL... IL MIO PIANETA... SI TROVA... SI TROVA... A TRE LOMBI DI VOLO DI FALENI DA QUI... NOI VIVIAMO SULLA SUA SUPERFICIE INTERNA...

... SICCOME GIRA SENZA POSA... SIAMO SEMPRE COSTRETTI A SPOSTARCI...

...IN MODO DA RESTARE SEMPRE NELLA PARTE BASSA.

UN MONDO ORIZZONTALE, MOLTO DIFFICILE DA IMMAGINARE!
VIVETE TUTTA LA GIORNATA IN RIVA AL FIUME? DEVE ESSERE FANTASTICO POTERSI BAGNARE QUANDO SI VUOLE!

NO, SOLO LA SERA!... QUANDO LA TRIBU' FA UNA PAUSA CI SI RITROVA TUTTI NELL'ACQUA - E' IL MOMENTO PIU' BELLO DELLA GIORNATA ...

GUARDATE! NON SONO NE' GAMME NE' FALENI...
SI', SONO MOLTO DIVERSI DA NOI...
MA COS'HANNO SUL VENTRE? SEMBREREBBERO DEI TRALCI!

A COSA SERVIRANNO?
E' VERO, VOI NON POTETE SAPERE! VI FARO' VEDERE QUALCOSA...

E' QUESTO!
CHE PAESE INCREDIBILE!
DEGLI ESSERI CON I TRALCI... DAVVERO SORPRENDENTE!
DEV'ESSERE FANTASTICO ESSERE TRALCIATE DA UNO DI QUEI COSI!
NIENTE A CHE VEDERE CON QUELLA LARVA DEL LIGAM!

SAREBBE BELLISSIMO SE ANCHE NOI POTESSIMO AVERE QUELLA SPECIE DI NUOVO INSEMINATORE QUI DA NOI ...

OLIVE, CREDI CHE SAREBBE POSSIBILE PORTARE QUI DA NOI UNO DI QUEGLI ESSERI CHE CI HAI MOSTRATO ?

NON ACCETTEREBBERO MAI DI VENIRE DA VOI... AVREBBERO PAURA ...

GLI DIREMO CHE NON DOVRANNO PIU' CAMMINARE, STARANNO BENE QUI... GUARDA COME SI E' ACCASATO IL LIGAM!
MA PERCHE' CAMBIARE ? COSA PORTERANNO DI NUOVO QUESTI FENOMENI NATURALI ?
...RICORDATE QUELLO CHE RACCONTANO LE ANZIANE ...

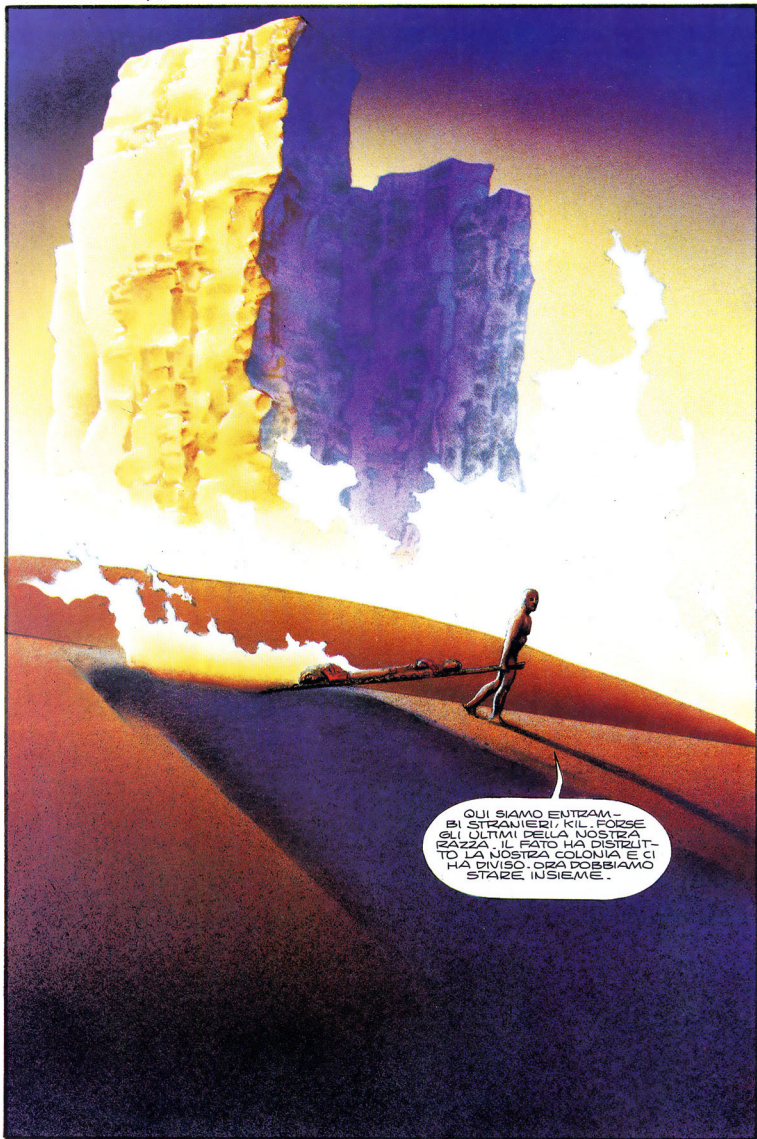
... GIA' MOLTO TEMPO FA DEGLI ESSERI SIMILI ATTRAVERSAVANO DI TANTO IN TANTO IL NOSTRO PAESE. E QUESTO ERA SEMPRE OCCASIONE DI GRANDE GIOIA; UNA GIOIA CHE DURAVA PER PARECCHI LOMBI. LE VECCHIE ANCORA PARLANO DI QUEI FESTINI.

ANCH'IO MI RICORDO, ERO ANCORA GIOVANE...
E CHE NE E' STATO DI LORO ? PERCHE' NON SONO PIU' TRA VOI ?

DOBBIAMO ASSOLUTAMENTE ANDARE A CERCARLI!
SONO DIVENTATE PAZZE!

OLIVE, SEI PRONTA AD AIUTARCI ?
DOBBIAMO PREPARARE UNA SPEDIZIONE !

(continua)

QUI SIAMO ENTRAMBI STRANIERI, KIL. FORSE GLI ULTIMI DELLA NOSTRA RAZZA. IL FATO HA DISTRUTTO LA NOSTRA COLONIA E CI HA DIVISO. ORA DOBBIAMO STARE INSIEME.

TI PORTERO' ALLA CAPANNA CHE HO COSTRUITO CON PUCCA. IN QUESTO MONDO C'E' DEL BUON CIBO E LEI LO CUCINA MEGLIO DI CHIUNQUE ALTRO.

ORA SONO DIVERSO. CAMBIATO DALLE RADIAZIONI E DALLA NUOVA VITA CHE CONDUCO. E COSI' ANCHE TU.

PRESTO STARAI MEGLIO. TE LO PROMETTO.

M-MAL... SEI TU?
SI', STA' CALMA. BEVI QUESTO.
ASPETTA. DOV'E' IL *BAMBINO*? L'*UOVO SI E' SCHIUSO*! DOVE ...?

IO HO TROVATO TE, KIL. NON C'ERANO NE' UOVA NE' BAMBINI.
SI' CHE C'ERANO, SCIOCCO! DEVO TROVARLO... OOH, LA MIA TESTA!
STA' GIU'! DEVI RIPOSARTI, O MORIRAI.

PROMETTIMELO, MAL. TU MI AIUTERAI A TROVARE IL BAMBINO!

TE LO PROMETTO.

YOOO! BUFFO VIANDANTE, FERMATI AD ASCOLTARE IL PELOSO KOPOK!

COSA TRASCINARE? SEMBRARE COSA BELLA COME TIDBID. FORSE POTERE FARE CAMBIO!
...COME ?

DIRE IO CHE FARE: TU DARE DONNA A PELOSO KOPOK. COSÌ, POI, TU ANDARE VIA LIBERO. NIENTE OCCHIO CAVATO, NIENTE GAMBA ROTTA. CAPITO ?

NON FARE MOSSE FALSE CON QUELL'AGGEGGIO...

MIA ARMA AVERE GRILLETTO NERVOSO...

ASCOLTA, NON C'E' PROBLEMA, PELOSO KOPOK. METTI GIU' IL FUCILE E ME NE VADO.

LA STAVO SOLO PORTANDO ALLA MIA CAPANNA PER PRANZO. MA SE LA VUOI TU, E' TUA. SAPESSI COME PESANO LE SUE TETTE!

ORA VA TUTTO MOLTO MEGLIO, MA'. IL VECCHIO ZEG MI AVEVA SCHIAVIZZATA, MA MAL MI HA PORTATA VIA. POI L'ISOLA DI ZEG E' STATA SOMMERSA.
LO SO CHE SEMBRA GENTILE, MA DAVVERO PENSI DI FIDARTI DI QUELL'OMONE BIANCO?

... TU LAVORI TROPPO, PUCCA, CUCINANDO E LAVANDO. NON C'E' NESSUN UOMO CHE SI MERITA TANTO.

ANCHE QUESTA E' FATTA. ANDIAMO A VEDERE COSA POSSIAMO TROVARE SULLA SPIAGGIA.

CHE FATICA! DOBBIAMO LAVORARE TUTTE E DUE PER PROCURARGLI IL CIBO!
MAL MANGIA MOLTO! HAI VISTO COM'E' ROBUSTO? QUANDO TI ABBIAMO PRESA A VIVERE CON NOI ERA ASSAI PIU' MAGRO.

NE HA BISOGNO, COSI' LO FACCIO PER LUI ... E ...
IMMAGINO SIA UN ACCORDO TRA VOI.

... STIAMO GIUSTO FACENDO UNA COSA INSIEME ...

DIO TI BENEDICA, BAMBINA.

GUARDA, MA'! COS'È?
NON MI RIGUARDA!
CHI DI VOI DUE E' PUCCA?
E TU CHI DIAVOLO SEI?
LE FACCIO IO LE DOMANDE, VECCHIA SGUALDRINA!
FERMO. LASCIALA STARE!
NO, FIGLIOLO! E' QUELL'ALTRA! **LEI** E' LA MIA CUOCA!
TU! VECCHIO ZEG! TI ABBIAMO TIRATO FUORI DALL'OCEANO. TI ABBIAMO SALVATO E PORTATO A RIVA. CHE CAVOLO VUOI?
VOGLIO CIO' CHE E' **MIO**! E TU SEI DI **MIA** PROPRIETA'. LA MIA CUOCA.

TU E IL TUO INNAMORATO PENSAVATE DI FARLA FRANCA AD UN VECCHIO COME ME, E DI SFUGGIRE AL VOSTRO DESTINO.

MA ORA CI SONO I MIEI ROBUSTI FIGLIOLI A SOSTENERMI.
PORTALA A BORDO, MURK!

PADRE, DELLA VECCHIA CHE NE FACCIAMO?

HMMM... NON SAPREI. A ME NON SERVE.

TU NON GLI SERVI, VECCHIA BAGASCIA! SPARISCI DI QUI!
MALEDETTO! PAGHERAI PER QUESTO!

ME LA PAGHERAI!

SLIK
CLIK

TSCATATATATATATATCHOOOOOWWWWW...
COS'E' STATO ?
HMMF! COLPI DI FUCILE! PICCOLO E AUTOMATICO, A UN MIGLIO DI QUA.

MA LASCIA PERDERE. KOPOK VUOLE VEDERE DONNA!
FALLO DA SOLO!

AH, AH, AH! BUOOOONA!

SHIK!

SHHHHRRRRIIIIIICH

BURGLE GLURK

MI SPIACE, PELOSO KOPOK. NON E' ROBA PER TE.

SPLAT
GURGLE

NON CREDO CHE SAREI STATO CAPACE DI UNA COSA SIMILE NEL NOSTRO MONDO NATALE, KIL.
MA ADESSO RICOPRO UN NUOVO RUOLO.

E NON PROVO RIMORSO PER QUELLA CREATURA.
ORA PROVO UNA STRANA ECCITAZIONE, UNA GIOIA PRIMORDIALE ...

FORSE E' UN PO' COME QUANDO ERO VICINO ALLA MORTE PER ANNEGAMENTO, E MI E' STATA INFUSA NUOVA VITA.
COSA...?

LA MADRE DI PUCCA... NO!

HO PROMESSO CHE SARESTI STATA BENE. HO PROMESSO DI AIUTARTI A RITROVARE L'ULTIMO FIGLIO DEL NOSTRO POPOLO. SONO STATO UN PAZZO A FARLO, MA CHI MI AIUTERA', ORA...

...A TROVARE PUCCA?

...A UCCIDERE QUEL VIGLIACCO CHE LE HA UCCISO LA MADRE...

...E A MANTENERE LE MIE PROMESSE?

IO, TE LO PROMETTO.

PORCO CANE ! AVEVO RAGIONE A PENSARE CHE NON ERAVAMO SOLI SULL'I-SOLA !!...

OSCAR. 6548 54. TO.GH.JK.DS. 43 65 0987 23. PM.YES/NO. FOR YOUR
5. Printed in S.D. wit. geel.HTRE for a long time. 432 5489 87
NON E' POSSIBI-LE!! NON CI SI METTE-RA' ANCHE LUI ADESSO !?!

10

EHI! VECCHIO MIO! FERMATI! TI AMMAZ-ZERAI!
!!
CHI... CHI SEI? CHE CI FAI QUI?
MIO NOME CHO JEN. ABITAN-TE DEL-L'ISOLA. CHE FA L'AMERICANA SULL'ISOLA DA SOLA?

COSI' E' LI' CHE VIVI?

!
UFF!
INCREDIBILE! E' MORBIDA COME UNA PANNA!
POLVERE DI MAGNESIO E FERRO... RICOPERTO TUTTO IL VILLAGGIO DURANTE ERUZIONE.
VILLAGGIO FINITO!

DOPO NESSUNO PIU' SU ISOLA. TRANNE IO...
E TU DOVE ABITI?
LAGGIU'.

EHI! NIENTE MALE!

VIVERE QUI DA NOVE ANNI, DA DOPO ERUZIONE.
12

TU FAME? PRESO PESCE STAMATTINA...
OH! OH!... DEL PESCE APPENA PESCATO! MI HAI PRESO PER UNA ZOTICA?

NON C'E' ALTRO DA MANGIARE QUI...
CERTO, CERTO!
NE PRENDERO' VOLENTIERI!
GUARDA, GUARDA... QUESTO VIENE DALLE COLONIE!

GLI ASTRO DANCERS!
QUANTO MI SONO DIVERTITA CON QUESTI PICCOLI ORRORI QUANDO ERO BAMBINA!

ADESSO, CERTO, NON SI TROVANO CHE DAGLI ANTIQUARI, E COSTANO UN...
EHI!
FANTASTICO! FUNZIONA ANCORA!
Astrodancer™
Authentic free-faller puppet
MEC-KIN intelligence NP chip

...TI RENDI CONTO? QUESTA E' ROBA DEGLI ANNI QUARANTA!
MI ERO DIMENTICATO QUANTO FOSSE BELLO QUANDO COMINCIA A MUOVERSI!

CHE BELLO! SE POTESSI RIPORTARLO AI MIEI BAMBINI!...
PICCOLO GIOCO NON MIO...
...TROVATO IN ALTRA CASA. PRENDILO PER TUOI BAMBINI SE VUOI...
DAVVERO?! E' MOLTO GENTILE DA PARTE TUA...

EHI!
POTEVI AVVISARE!!
13

PERDONA ME... VESTITI TUTTI CONSUMATI, TRANNE SCAFANDRO!

NON TI PREOCCUPARE! QUESTA E' CASA TUA...
...A PROPOSITO, DOVE HAI PRESO QUEL RAZZO DORSALE? LO USI DA DIO...

JET PACK SERVE PER SCENDERE IN VULCANO...
PRIMA LAVORARE IN VULCANO...

...NOI METTERE APPARECCHI, INCLINOMETRI, PER PREVEDERE ERUZIONI...

AH! AH! AH! NON LI AVEVAMO CERTO MESSI BENE, DAVVERO!...
...IN OGNI CASO NON VISTO ARRIVARE ERUZIONE...

RITROVATO SCAFANDRO IN BUONO STATO, E NUMEROSE PILE PER JET PACK...
AVERE FATTO MOLTO ESERCIZIO, MOLTO GIOCATO...

NIENTE ALTRO DA FARE...
...LEGGERE, PESCARE, DIVERTIRSI, PENSARE...
14

SI'... RIFLETTERE...
NON FELICE DELLA VITA? TU AVERE SGUARDO TRISTE...

SGUARDO TRISTE, DICI?
UNA DOMANDA FORMULATA IN MODO DISCRETO... NO, NON SONO FELICE, CHE JEN. LA MIA VITA E' UNA MERDA!

SI DICE CHE AMERICA MOLTO PAESE RICCO, MA MENO CHE PRIMA. MA GLI AMERICANI SONO INTELLIGENTI E INDUSTRIALI...

...PIACEREBBE VEDERE AMERICA DIFFERENTE CHE QUESTO...
VERO! E' IL MENO CHE SI POSSA DIRE!

EHM... CHO JEN... CHE NE DIRESTI DI VENIRE CON ME?
AMERICA?
SI', SI'!
POSSIBILE?
CERTO, POSSIBILE! AMERICA, LA TERRA DEL POSSIBILE!
15

EHI! EHI!

走狗 伏
?

CHE COSA STA DI-CENDO ?

MI HA DETTO DI METTERE IO COSI'...
!?

CHI SEI TU? CHE COSA CI FAI QUI?
ABITO SU ISOLA...
DOVE HAI RUBATO QUELLO SCAFANDRO ?!
EHI, COMPAGNO TCHIANG ?!

QUEL-L'UOMO E' MIO AMICO! LO STO PORTANDO CON ME!
VUOLE FARSI UNA RISATA ?...
...STA CIRCOLANDO SU UN TERRITORIO VIETATO! HA RUBATO E FORSE DETERIORATO MATERIALE DI STATO!

LO PORTEREMO A BEJING. DOVRA' PAGARE PER QUELLO CHE HA FATTO!

SONO DESOLATA, CHO JEN, NON MI ASPETTAVO CHE...

SSTTT!
LA PREGO!...
...AVVISARE MR. MOOLSAN, DIRETTORE DELLA COOPERATIVA USHAIDO, A SHANGAI...!
16

DEATH VALLEY, CALIFORNIA.
UNA PROMESSA DEVE SEMPRE ESSERE MANTENUTA, ZIO BILL. O SI FA O NON SI FA, ACCIDENTI!
HAI DETTO CHE ERA UNA COSA CHE POTEVAMO FARE, E SE L'HAI DETTO E' VERO!
SAPETE COSA SIETE?

SIETE DUE PICCOLI ROMPISCATOLE APPICCICOSI!

OH! OH! DELLE ROCCE EXTRATERRESTRI!
BAH... DICIAMO COSI'...
NE HO UNA PER OGNI PIANETA, VEDI, SENZA CONTARE I METEORITI...

EHI! BELLO!
SI'...! E'UN PEZZO DELL'ASTEROIDE CHE HA FATTO SPARIRE I DINOSAURI...
NON FARE IL FESSO, FRED! NON VEDI CHE BILL STA FACENDO IL FINTO TONTO?

E VA BENE, D'ACCORDO... MOSTRATEMI IL VOSTRO MATERIALE!
ABBIAMO UN NAVIGATORE ED UN MODEM VARIWAVE, SARA' SUFFICIENTE?
17

OKAY! LA PORTA FLEISHER; INKWELL PARK, WEST BANK...

OH, GRANDIOSO!!

STEREOPOLIS!
LA PIU' GRANDE CITTA' DELL'ANELLO!...
...LA PIU' GRANDE CONCENTRAZIONE DI REALTA' VIRTUALE INTERATTIVA DI TUTTI I CIRCUITI!...
ANDIAMO, BAMBINI! BASTA STREPITARE COME CORNACCHIE! OGNI MINUTO E' PREZIOSO A STEREOPOLIS!
19

E' PERLOMENO UN MILIONE DI VOLTE PIU' GRANDE DI QUANTO PENSASSI!
IMMAGINI CHE SPETTACOLO CHE DEVE ESSERE L'ATTACCO DI CONVOI?!
SI'... IN EFFETTI QUESTO MONDO ARTIFICIALE MERITA DI ESSERE VISTO!

IN OGNI CASO E' INUTILE FARSI ILLUSIONI...
COME VI HO DETTO, CONVOI NON RIPASSERA' CHE TRA UN PAIO DI SETTIMANE!...
HAI VISTO?

GLI SPATIOS!
EH, SI'... LA PICCOLA "MAFIA" DELLE PRIME COLONIE CONTINUA AD ESISTERE ANCHE SE SONO PASSATI VENT'ANNI!...
FAT JACK NEUROPHRANELIA!
THE GREAT
IN STEREO
TRY FAMOUS HAT JACKS AND BUZZ
XCLUSIVE DISTRIBUTOR LOTUS CONTINUUM
MAD HACKER
FAT JACK

OH!
CHE ADORABILI, PICCOLI BAMBINI!
VOLETE PROVARE A FARE CON ME QUALCOSA DI MOLTO ECCITANTE?
MI DISPIACE, LADY... NON SIAMO INTERESSATI!...
club
EHM... STATE COMINCIANDO A CAPIRE PERCHE' ESITAVO A FARVI VENIRE A STEREOPOLIS...
EHI!
ZIO BILL! AFFITTIAMO DEI JETPACK!
ANDIAMO A VEDERE!
20

BUONASERA, KAREN! HA FATTO BUON VIAGGIO?

HO PERDUTO I MIEI BAGAGLI ALL'ASTRO-PORTO!...
...FAI UN APPELLO OGNI ORA AFFINCHE' VENGANO RITROVATI, OKAY?
REGISTRATO... I GEMELLI SONO NEL LORO CONAPT CON...

PIU' TARDI... PIU' TARDI... HO UNA CHIAMATA URGENTE DA FARE...

CERCA LE COORDINATE DI MISTER... TAZIO MOOLSAN... DIRETTORE DELLE COOPERATIVE USHAIDO A SHANGAI...
NON HO ALTRI DATI...
TROVATO...
STA PARLANDO COL SIGNOR MOOLSAN...
MISS KAREN SPRING... SPRINGWELL?... NON CREDO DI AVERE IL PIACERE...
LA CHIAMO DA PARTE DI UN SUO AMICO, MR. MOOLSAN...
ALMENO CREDO CHE SI TRATTI DI UN AMICO...
FUJITSU'S
top man 5
HOLIFLEX SYNCHRONISER
fully synched universal
desk top host-manager
MADE IN NEW JAPAN

...IN OGNI CASO MI HA CHIESTO DI METTERMI IMMEDIATAMENTE IN CONTATTO CON LEI... HA DEI PROBLEMI.

PSSTTT!
...EHM!...
...E CHI SAREBBE QUESTA PERSONA, MISS SPRINGWELL...
top man 5
Karen!!! Cooperative Ushaido:
Società mineraria cinese
in liquidazione da più di nove anni
21

SI CHIAMA CHO JEN...
L'HO CONOSCIUTO SULL'ISOLA TENGAI...
...VIVEVA LI', SENZA ALCUN CONTATTO CON IL MONDO ESTERNO, DALL'ERUZIONE DAL CINQUANTANOVE...
AH!
QUELLO CHE MI DICE E' MOLTO...
...INATTESO...

MI DICA...
DOVE SI TROVA ADESSO IL MIO AMICO CHO JEN?
floating® worlds
StereoRealistic MultiPlane Cognitive Camera by:
Lotus continuum

SFORTUNATAMENTE, MR. MOOLSAN, LA NOSTRA SCORTA CINESE LO HA ARRESTATO PER RIMPATRIARLO SUL VOSTRO CONTINENTE!
SI'... CERTO...
ED ECCO CHE LA COSA GIA' MI SORPRENDE MENO...

VEDE, LA COOPERATIVA USHAIDO NON E' MOLTO BEN VISTA DA COLORO CHE ATTUALMENTE DETENGONO IL POTERE... QUESTA E' UNA SITUAZIONE CHE DURA DA UN PO' DI TEMPO...

...INSOMMA!
E... COME... SI COMPORTAVA?
LE SEMBRAVA CHE FOSSE IN UNA BUONA CONDIZIONE FISICA E MORALE?
CREDO DI SI'...
...ECCELLENTE, PER QUANTO HO POTUTO VEDERE...

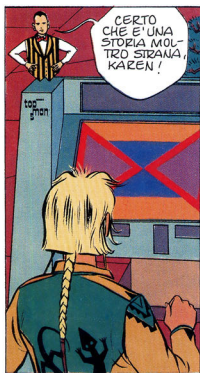
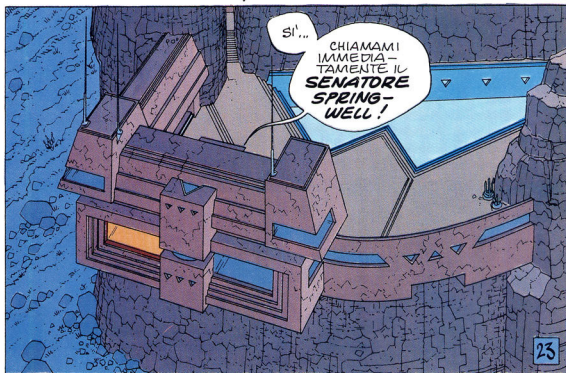
...EHM... MI SCUSI, MR. MOOLSAN, MA MI PIACEREBBE SAPERE COSA C'ENTRA LEI CON QUESTA STORIA?
E' MOLTO SEMPLICE, MISS SPRINGWELL...
22

DOPO L'ERUZIONE DEL CINQUANTANOVE, IL MINISTERO DEI TERRITORI MARITTIMI HA DECISO DI FAR EVACUARE L'ISOLA ...

LA COOPERATIVA MINERARIA USHAIDO, FU MOLTO CRITICATA PERCHE' NON ERA PIU' IN GRADO DI RISPETTARE LE SUE RESPONSABILITA' VERSO I PROPRI DIPENDENTI ... A DIRE IL VERO LA NOSTRA SOCIETA', DA ALLORA, E' **FALLITA**, MISS SPRINGWELL! ...

... MA QUESTO NON IMPORTA ... LA BUROCRAZIA E L'ESERCITO SI SONO INCARICATI DI FAR EVACUARE L'ISOLA ... OGGI SI SONO RICORDATI DI ESSERSI DIMENTICATI DI UNO DEI NOSTRI DIPENDENTI ....
... E, COM'E' **LOGICO** GLI FARANNO PAGARE CARA QUESTA SVISTA !!

MR. MOOLSAN, MI PIACEREBBE MOLTO AIUTARLA A FAR USCIRE CHO JEN DA QUESTO PASTICCIO !
E' MOLTO BELLO DA PARTE SUA, MISS SPRINGWELL, MA NON VEDO COME POSSA FARE A INTERVENIRE, DA LI' ...

... IN OGNI CASO, HA LA MIA PAROLA ... APPENA NE SAPRO' UN PO' DI PIU' FARO' IN MODO DI **INFORMARLA** DELLA SORTE DEL NOSTRO AMICO ...

CERTO CHE E' UNA STORIA MOLTO STRANA, KAREN !
top man

SI' ...
CHIAMAMI IMMEDIATAMENTE IL **SENATORE SPRINGWELL** !
23

E' SOLO UNA NORMALE SPIEGAZIONE QUELLA CHE TI CHIEDO, KAREN! QUELL'OPERAIO CINESE TI HA SALVATO LA VITA?
NO, PAPA'.

ALLORA TI HA SEDOTTO? DOPO NOVE ANNI DI ISOLAMENTO FORZATO...
NO, PAPA'!
CHO JEN E' UN RAGAZZO... SPECIALE... FORSE UN PO' SELVAGGIO...

...MA INNOCENTE COME UN RAFFREDDORE DA FIENO... E NON MI HA TOCCATO NEMMENO... VOGLIO SOLO TIRARLO FUORI DI LI'.
MOLTO COMMOVENTE!, KAREN!
MA LA MIA RISPOSTA E' NO!

?
NON SCOMODERO' CERTO I MIEI AMICI CINESI PER UN CRETINO CHE SI E' FREGATO CON LE SUE MANI!
GRAZIE MILLE, PAPA'!
AVREI DOVUTO EVITARE DI CHIAMARTI!

?
HAI FINITO?

NON PRENDERTELA, CARA. PAPA' SI COMPORTA COSI' DA QUANDO IL PRESIDENTE E' PARTITO PER MARTE...
MA DIMMI, COME STANNO I GEMELLI?

I GEMELLI?
...I GEMELLI!
OTTIMA DOMANDA, MAMMA!
CI VEDIAMO DOMENICA, COME SI E' DETTO. A PRESTO...
24

(continua)

CONAN
IL BARBARO
N.39:
LA FINE DEVE ARRIVARE
un albo di 48 pp. a colori lire 2.500
CONAN
LA SPADA SELVAGGIA
N.66:
I PREDONI DELLE STEPPE
un albo di 64 pp. in b/n lire 2.500
TUTTI I MESI IN EDICOLA